家用电脑与游戏





苍之涛
轩辕剑外传
一段消失在輪迴中的歷史，一場交纏了千餘年的宿命。



电脑游戏大赏
2003
playmark

大玩家的情人节礼物

回首MicroProse的游戏帝国
逝去的传奇

走进《指环王》的世界
英雄的故乡

仙剑奇侠传Ⅲ外传

突出重围:隐形战争
自由的内涵

大富翁Ⅶ
保守派的胜利

零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
02>
9 771009 618022

敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活

PLAY!强攻
LOCK ON
内附50页攻略本


光谱双姝新年齐登场
富甲天下四现网游新秀风采
魔唤精灵三呈单机经典辉煌
规则简单却变化无穷的
VM JAPAN
魔·唤·精·灵·Ⅲ
VANTAGE MASTER · MYSTIC FAR EAST
超华丽续作
THE MILLIONAIRE
OF 3 KINGDOMS IV
富甲天下4
单机富甲三国争霸主 线上网战夺宝赚武将
www.ttime.com.cn
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
T-TIME 光谱博硕
www.ttime.com.cn
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
电话:010-62986585 传真:010-62986586 邮编:100085
地址:北京海淀区上地信息产业基地上地东里一区四号楼607室


三国志英雄传
简体中文版
2004年2月上旬
空间互动发售
请登陆 www.16316.com 查询详情！
Space
北京空间互动科技有限公司
地址：北京市海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305
电话：(010) 82895428 邮政编码：100085 网址：www.16316.com


MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY
ESRB


PC
CD-ROM
SOFTWARE


REMEDY



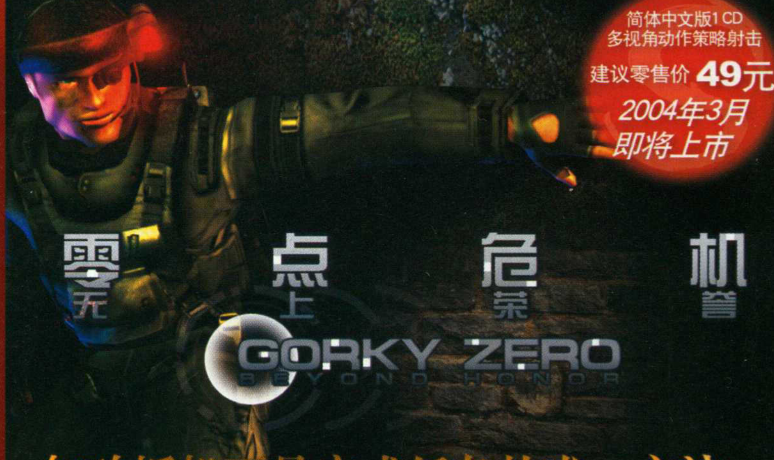



Space









扣动扳机不是完成任务的唯一方法

秘密行动——体验真实作战的刺激
一味的卤莽拼杀不是成为英雄的最佳选择。匍匐、攀岩、跟踪、暗杀，灵活运用多种潜行手段才是致胜的关键。

善事利器——多种特工装备令你事半功倍
无声手枪、霰弹枪、狙击步枪、夜视镜、多频电台等多种特工装备，为你的胜利奠定了坚实的基础。

多视角切换——让你体验不同的游戏感觉
在游戏中玩家可在多种视角间切换，设计多种行动方案，以达到完美的作战结果。




二战风云 胜利大逃亡
中英文双语版
2CD 49元


二战风云 前线指挥官
中英文双语版
1CD 49元


沙漠风暴II 重返巴格达
中英文双语版
2CD 49元


幽城魔影
英文版
1CD 49元

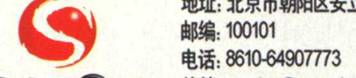

文明III 征服世界
中英文双语版
3CD 58元




灰鹰 邪恶元素之神殿
中英文双语版
2CD 58元


战俘 脱狱狂潮
中英文双语版
2CD 49元


魔域幻境
简体中文版
1CD 49元



地址：北京市朝阳区安立路66号安立花园1栋C座502室
邮编：100101
电话：8610-64907773 传真：8610-64906037
信箱：service@sunnyinteractive.com.cn
网址：http://www.sunnyinteractive.com.cn/



2004年2月号 总114期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
　　1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：（010）88146001
传　　真：（010）88117608
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

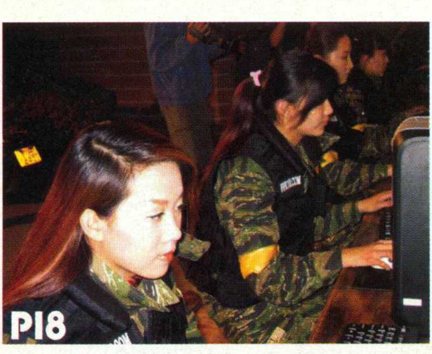
主　编：王潜
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越　赵廷
美术编辑：胥斌　单非

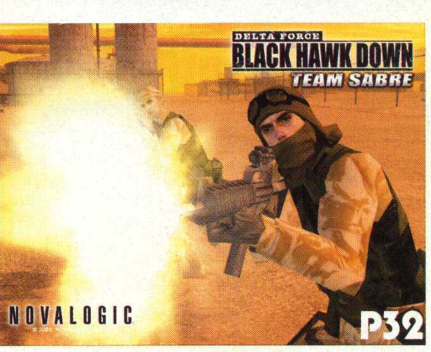
广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋同庆　李丽
电子信箱：ad@playgamer.com

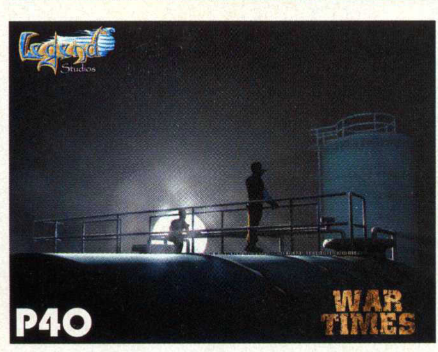
发行经理：杜辉　王玚
电子信箱：publisher@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80元









电娱实况

新作速递



好日子

按照本期杂志上市时间推算，要先在这里给全国的读者朋友们拜一个晚年了。

祝大家猴年吉祥如意！

在搜集整理游戏业内新闻的时候，我经常感觉在某些日子里，发生的大大小小各种事情超乎寻常的多，比如12月18日、1月8日之类的好日子。

好日子里未必天朗气清，惠风和畅，倒是马路上成群结队的婚礼花车随处可见。那些车窗边总是别着两只红气球，忽闪忽闪起哄般地透着那么一股子喜庆。

好日子里，游戏圈也多是一些喜福会，成立、签约、展示、发布、庆典、纪念、聚会、抽奖、剪彩、香槟……百十号人把活动操办得红红火火，继而使之成为事件，成为新闻。

渐渐地我对游戏圈的新闻产生了一种怪诞的感觉，就如同一年里出现了十个春节、二十个中秋，抑或是周围的亲朋好友每周都会摆上几次大宴一般；快遇到逢六逢八的好日子时，心头便无名烦躁，而挂单和带四的日子，便能踏踏实实地做些事情。

而在辞旧迎新的当口，众多媒体、厂商和有关人士总结以往，展望来年，一致认为2004年是中国电子游戏网络游戏电子竞技之类的好年景，每一天都是好日子。

"知道'猴年马月'是什么日子吗？告诉你吧，就是2004年7月，嘿嘿~"——一个朋友在QQ上这样写道，此前我和他聊起中国游戏业的某些话题，将那两位生肖动物请出来遛了若干次。

这样子啊！我把郑钧的《我们的生活充满阳光》音量调大，开心地笑。



小马
awei@playgamer.com



P51 大富翁7 RICH MAN

P52 Ford RACING 2

P48


温瑞安武侠名著《四大名捕·会京师》为蓝本改编，再现名捕侠骨愁肠！
血牢逃龙风云变，逆臣当道乱朝纲。
四大名捕会京师，铲除奸佞保忠良。
好评热卖中
四大名捕
简体中文版
标准版：69元3CD
豪华版：128元3CD+豪华特典
游戏类型：武侠RPG
豪华特典
四大名捕超酷T恤衫
特制同心幸运玉佩
精美人物书签九枚组
四大名捕仿古记事薄
盟军敢死队3
COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
目标柏林
标准版 69元
金属珍藏版 99元
官方权威攻略 25元
《盟军敢死队》终极典藏版全国 限量 编号发售3500套，火热预定中！
8CD完全重制收录——《盟军敢死队：深入敌后Remix》、《盟军敢死队：使命召唤》、《盟军敢死队2：勇往直前》、《盟军敢死队3：目标柏林》全系列简体中文版游戏，全部光盘及印刷物均重新设计制作
极密超豪华DVD——《盟军敢死队：制作秘话》，深入Pyro Studios，对盟军缔造者们一一采访，观赏超震撼未公开CG动画
带有唯一序列号的金属制《盟军敢死队》主题铭牌及可个性化定制的新天地官方认定证书
请立即登录《盟军敢死队》官方中文站点：
http://www.commandos.cn/
了解本产品其它丰富内含及预定细则。
8CD+1DVD 定价：298元
eidos
PYRO STUDIOS
罗马执政官
PRAETORIANS
简体中文版
好评热卖中 49元
《盟军敢死队》制作小组 全力制作！
再造即时策略新标准！
军团制策略融合即时战术要素，再现古罗马军团雄姿！
SunTendy INTERACTIVE
新天地互动多媒体
地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

广告索引

P20

PLAY! 强攻目录

极限攻略

软硬武略

P24

PI



P40



你是否已经为网络游戏中无止境的PK打怪感到厌倦？

你是否对目前网络游戏中满眼的国外奇幻设定感到无奈？

你是否始终不能找到一款你认为最完美的网络游戏？

如果上述问题的答案是肯定的，

那么，我想你可以试试我们向你提供的解决方案——

网络游戏DIY 梦想成真

一款为你量身打造的游戏即将出现！

一个你所创造的生动世界将会诞生！

主办单位：赛博先锋软件有限公司

战略合作伙伴：联想集团

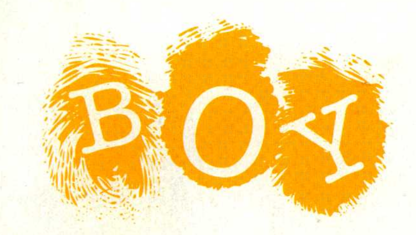
活活动合作媒体：平面媒体：<家用电脑与游戏>，<软件与光盘>，<互动软件>，<网友>，<EGAMER>，<GAMESTR>，<网络游戏世界>，<少年电脑世界>，<网上俱乐部>，<大众网络报>，<阳光游戏>.

网络媒体：17173，新浪，天使，网易，搜狐，1T1T网游先锋，BOX，九趣网，游戏新生代，猎游网，硅谷动力，PCHOME，上海热线，网游星空，森蓝游戏，骄阳网，中游网，游戏之王，火狐游戏网，智者网游.

详情查询：http://www.playgamer.com/cpgame

赛博先锋软件有限公司　北京朝阳区安贞桥胜古庄二号企发大厦6层617室　官方主页地址：www.cpgame.com


两大经营策略人气之作竞相争妍 北京娱乐通节日奉献
更为颁大的贸易规模 更为精美的美工渲染
更为亲切的智能调节 更为真实的气候变迁
大航海家III
PATRICIAN III
GOLD
AWARD
PC Games
GOLD
火爆
上市
好评如潮的《大航海家II》海外上市后历时三年开发的最新续作
野生
动物园大亨
学会伺候动物吃喝拉撒睡-- 你知道大象怎么养么?
EVER17
又一个凄美的爱情故事
KID公司主打美少女AVG游戏
ROBOCOP
好莱坞巨作改编
做一名真正的"机械战警"
FAR WEST
挑战传统经营策略模式
构筑西部牧场霸主地位
牧场霸主
遥远的西部
动荡时局
女特工尽显英雄本色
海湾丽影
斩首行动
SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN
网游风格的大型RPG游戏
年度大作 火爆欧美 简体中文版 紧张汉化中
北京娱乐通科技发展有限公司出品
地址：北京市中关村南大街31号中国空间技术研究院天辰写字楼523室



月记

大家过节好~柴猫给各位读者大人拜个晚年先……还没有过正月十五，应该还算数吧！呵呵~

说起本月游戏圈最大的盛事，那自然就是中国第一次由官方出面举办的游戏展会——中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会了(呼……一口气念完它的名字真的需要很大的肺活量！)，或者我们用英文名字称呼它会更简单亲切吧：CHINAJOY！很响亮不是吗？

这次展会有三大亮点：第一是中国政府首次用国际性展会的形式表明对游戏产业的大力支持，主办方包括新闻出版总署、国家版权局、中国国际贸易促进委员会等大牌部门，同时也得到信息产业部、科技部、教育部、共青团中央等各路机关的大力支持，哇，光看这些名字就够重量级了！

其次，参展厂商也是个个来头显赫：包括国际巨擘：韩国游戏机协会、韩国游戏产业开发院、索尼、诺基亚、NCSoft……等等，以及国内重镇：盛大、网易、新浪、大宇、智冠、奥美、华义、目标、光通……等等，几乎所有大家熟悉的游戏厂商都位列其中！

第三，各种精彩有趣的活动排满了日程表，诸多游戏大腕纷纷亮相：除了今年的福布斯新贵，中国首富丁磊、游戏富豪陈天桥等诸位老总大人们以外，大家还可以有幸见到《星际争霸》、"FIFA"和"模拟人生"系列、《天堂Ⅱ》等超级大作的主创人员，还有美国艺电、光荣、南梦宫等一流游戏企业的设计师，真是群英云集，盛况空前！



不过这次展会的门票真是很复杂，要想入场还得先填上一堆查游戏户口式的表格……SO麻烦，不过幸好柴猫我是《家》的展会特派记者，所以，嘿嘿，就可以挂上采访证直接进去啦，羡慕吧！和我一样作为特约记者参加展会的还有好几个千挑万选出来的幸运读者（雪舞这家伙也在哦），看来小编们都忙不过来了，因为《家》是这次展会的首席官方媒体，他们都在热火朝天的编辑制作《CHINAJOY展会日报》呢！

这次展会从参展商数量上看，据说超过了东京电玩展，难怪被冠以"中国E3"的美名，而且似乎以后每年都要有，如果真能长期举办下去，真是中国游戏业的大幸运啊！

不过，好像大过年的，也不全是CHINAJOY这样的好事，还有人在忙着打官司呢，唉……还是那对"共不得富贵"的老冤家Wemade和盛大，这回是韩国人说盛大的《传奇世界》抄袭他们的《传奇》。说起来，知识产权总是在老外手里握着，对中国游戏业来说还真不是什么好事，所以也难怪最近国内厂商纷纷斥巨资做自己的网络游戏：如盛大的《神迹》、网易的《梦幻西游》、华义的《人间》等。盛大还为自己的新作打起了民族牌："中国网络游戏研发能力不但不比韩国人弱！"但愿~但愿~

吊足了大家的胃口之后，索尼终于把它的正版PS2摆到中国的货架上了，时间是2004年的第一天，为什么不是原定的12月20日？原来据说是"专卖店没有装修完毕"，真难以相像索尼这样的巨型企业会犯如此低级的错误？总之也没人说得清楚，也许是想找个新年的好彩头吧！我认识的朋友里好像没人买了那个，倒是有几个打算买水货PS2过年的家伙愤愤的说，因为正版PS2主机定价很高，水货机器居然也跟着涨价了……另外，任天堂怪物"神游机"的战果似乎也不理想，正在搞一些宣传活动打气。在索尼和任天堂外，也许威盛会成为第三家在中国大陆正式发售游戏机的公司，他们的主机"APEX"计划在年内进军大陆，虽然是中国人自己的主机(愤青们：支持国货！抵制日货！)，不过，能否热卖还是跟软件商的支持程度有很大关系。而且，在索尼、微软和任天堂这三个霸王马前杀出一条血路来……这事儿，在钦佩威盛的胆气时，我也抱持谨慎的观望态度。

最近的话题好像除了网络游戏就是网络游戏，那天正好在新浪游民部落上看了一首打油诗：

一亿人民在作运营，
一亿人民来搞开发。
一亿人民去卖点卡，
剩下十亿在线搏杀。

哈哈，不知道被开除出"人民队伍"的单机游戏的玩家们做何感想？

寒假、春节，有了不少时间来玩游戏，觉得最热闹的还是《大富翁Ⅶ》，这个和朋友一起玩真是再好没有了，不过我手气太糟糕，只好一个人玩的时候拿电脑来出气过瘾！当然，还有几款也不错：画面一流的《超越善与恶》、人设和色彩都非常漂亮的《梦幻西游》，还有目标的新作《复活》……(小马：柴猫！你收黑钱了吧……)我……那个……没有，就是拿了几套正版和一点点卡而已……我闪~■



大家好，我是雪舞！

从12月底到1月中的这段日子，我最习惯说的话是："崩溃了！"别问我为什么，上学的人应该都清楚的，那就是考试！倒不是我害怕考试，而是这次时间紧张得有些不同寻常——圣诞和元旦一过，就没时间打游戏，没时间上网，更没时间写月记！>"< 最惨的是，每每用精神胜利法来安慰自己吧，就想哭——为什么ChinaJOY展偏偏要在春节前的这段时间开？想去看吧，可是学校离北展好远啊……55555……不过眼看春节临近了，找几款好的游戏来丰富假期生活，也是我最想做的事，而在本次展会中又看到了几款不错的网游，期待中！

1月除了展会外，还有几件事值得说。首先是国内《A3》内测和台服《天堂Ⅱ》公测，后者因为网络的原因我没能得见，而前者自然是不能放过的。以前传闻说《A3》定位是成人游戏，有暴露和暴力内容等等，而当我拿到帐号进去看时，只感觉法师MM穿的单薄了些，但也远没有谣传中那么过分。排除那些不切实际的光环，单看《A3》这个游戏，算是中上水平，职业的简化使练级难度并不大，而技能的获得却有些麻烦，除了法师初级魔法商店有卖，其余职业的初级以及所有职业的高级技能魔法都需要打怪获得。游戏的任务系统，看起来不错，玩家可以在鉴定商人那里买到任务卷轴，这是随机的，系统会自行根据玩家等级来抽选任务。不过，能做的任务虽然多，且每个等级阶段都有事做，但是重叠的几率也很大。最让人郁闷的是那只鸟，超级难养，而且新人的鸟都没有附加属性，即使去商店里再买一只，得到最好的属性不过是经验增加5%（无等级限制），看起来又贵又难养又不好用，感觉纯粹鸡肋，麻烦！当然，整体而言，游戏内容还是满丰富的，比如复杂的合成系统，以及复杂的装备升级，还有公测时会开放的骑士团、国战等等，难怪游戏刚刚内测，就有媒体分析说《A3》若做的到位必然会大有前途。不过，自诩为CU的我，还是要有点高级玩家的判断力的，游戏好不好玩，自己说了算。

与热切期待的《A3》相比，另一款3D网游目前也是玩家关注的焦点。这款游戏名为《神迹》，制作者就是2003年的"风云企业"上海盛大。其实这款游戏早在几个月前我就有注意到了，只不过当时盛大的宣传做的异常神秘，游戏内容透露的不多。新年伊始，盛大突然宣布游戏进入了内测阶段，期待已久的玩家们自然跃跃欲试，但是很遗憾，一期和二期内测帐号都是发给经销商的，玩家想要参加内测，您还得等！从本次官方发布的资料来看，其中的焦点是由著名导演陈凯歌出任艺术指导，想来由影视导演担纲游戏制作，这在国产游戏史上，也算是首例了吧。《神迹》走的将是不折不扣的武侠道路，3D图象的运用，将有望实现战斗动作的功夫化，既角色的战斗将如武打电影般自然流畅；九天宫十地府的场景架构，加上多重职业转职系统——玩家将可以选择飞升成仙或是入地为魔，也为游戏剧情埋下了伏笔——玩家一旦选择仙或魔就无法再回头，而唯一能够打破这层禁忌的，就只有指望这个世界中的"神迹"。

本月发生在盛大身上的另一则新闻，则相对有些无聊。这就是Wemade与盛大的无头官司，被再度重提。Wemade在起诉盛大《传奇世界》"抄袭"之后，又把《传奇世界》的某地代理商告上了法庭。代理商万分诧异，只觉得原本天经地义的事情竟然会与韩国公司扯上一些官司，实在冤枉。而盛大对此事件的看法则是，因为最近有多款自主研发的新游戏投放市场，顾而有人欲加干扰，而且"这种干扰的方式实在过于卑劣，包括对公众散布各种毫无逻辑的谣言，这让我们确实已经忍无可忍"。对此，不发表意见，因为玩家关注游戏之心总是比关注产业之心大一些，作为玩家，我只是希望游戏圈这个刚刚成型的产业，能有一个良性的竞争规则，而不是越走越黑暗。做人，还是要厚道啊！

2004年的1月4日，一则重磅新闻再次震惊四座："2004年度MMORPG大作，暴雪工作室的第一部网游作品《魔兽世界》（World of Warcraft，简称WOW）的Alpha测试版源代码外泄！商业泄密，再度为隐患不断的产业合作敲响了警钟。"自从《传奇》代码泄露事件以来，很多在国内运营或备受期待的网游，都出现了不同程度的服务器代码泄露问题，大量产生的网游私服，严重损害了官方的经济利益，黑客活动的猖獗，也不得不让人们怀疑，这是出于某种商业目的的盗窃活动。数月来，一直有人或黑客组织声称自己握有WOW的源代码，但是没有人能够真正拿出源代码或者原始贴图。如今，WOW Alpha版本2GB的文件已经被人掌握，据推测私服架构将在一周之内完成。至于黑客获得源代码的途径，网上网下争论不休，但有一个观点是被多方接受的：暴雪可能有"内线"接应外部黑客，网络系统也可能留有对方的后门。而此次泄密事件，更被怀疑是为了直接干扰《魔兽世界》进入大陆市场，因为这款游戏的引入，势必会对韩国、日本网游和本土原创作品市场造成巨大的影响。

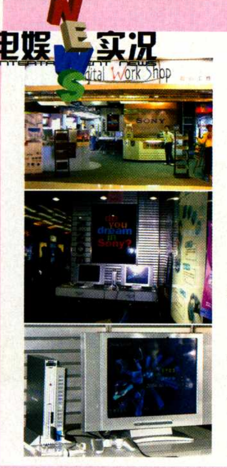
说了这么多严肃话题，下面说些高兴的事吧！这也许是中国玩家都应该感到自豪的事，在《无尽的任务》（EQ）中国战神服务器，来自两大公会的百名玩家创造了一个全世界50多万EQ玩家的奇迹——2004年1月3日晚，EQ中最强的龙，被称为"沉睡者克拉夫"的水晶龙，在来自诸神的黄昏和天空公会150个人长达6小时的轮番攻击下（据估算平均每人死亡在100次以上），倒地身亡。这不能不说是震惊世界的消息——这是全世界玩家第二次杀死这条EQ世界中最强的BOSS！但是与11月16日Silent Oracel公会60多人奇袭不同的是，在战神服务器上，被杀死的这条克拉夫，是与欧美服务器上同步的最新版BOSS，其强度要比旧版本高大约十倍！如此也再次证明了，中国玩家超越世界玩家的游戏实力。当然，这个消息也从另一个侧面反映了国内EQ玩家及游戏的现状，看起来，EQ在中国的路还远未到头，联想起一个月前某网站上看到的一篇名为"2003年八大网游的死亡原因"的评论中所提的EQ种种，未免可笑。把活的愣说成是死的，这和"活埋"有什么区别。看来做文章，还是力求准确公证然的好。

好了，在月记结束之前，想公布我的联系方式，因为对自己的写作没什么信心，因此希望大家多给我提宝贵意见哦！■

个人邮箱：snow@playgamer.com

月记





PS2：羞答答的玫瑰静悄悄地开

去年12月21日晚，索尼（中国）在网站上发布通知，宣布原定于12月20日在中国上市的PlayStation 2因故推迟发售。索尼提及推迟原因时称："目前环境尚不适合。"

1月1日，PS2悄无声息地出现在上海和广州的索尼专卖店柜台，同时在网站上宣布PS2在沪穗两地发售。当地玩家发现后迅速在网上奔走相告，这一消息逐渐广为人知。

除了PS2之外，PS2专用机架、原装手柄、记忆卡等配件也已到货，游戏软件则暂时只有一款《ICO古堡迷踪》。主机和软件售价分别为1988元和168元，与事先的宣传相同。

对于本次首发只定在上海、广州两地，而没有如先前公布的在北京、成都和深圳等城市也同时进行，索尼（中国）公司有关人士强调是因为"现在的环境比较适合在上海和广州销售"，并未做其他解释。谈及首发游戏只有《ICO古堡谜踪》而没有《捉猴啦2》时，有关人士表示"产品投放方面，索尼（中国）只负责硬件销售，软件方面的问题主要由合作代理商负责。"

"天晴杯"游戏制作大赛启动

1月6日，天晴数码娱乐有限公司在长城饭店举行主题为"展现精英风采，铸就游戏产业"新闻发布会，拉开了首届"天晴杯"网络游戏制作精英大赛的序幕，正式启动天晴数码"精英工程"。

本次"天晴杯"网络游戏制作精英大赛旨在为国内各界游戏制作精英提供一个良好的展示舞台，通过对国内各阶层游戏精英人才的发掘培养，来扶植带动当前国内游戏企业乃至我国整个网络游戏产业的健康良性发展，最终促使国内网游研发水平与国际接轨。此外，为鼓励国内各界人士积极参与大赛的角逐，天晴数码公司特设"2D设计"、"3D设计"、"原画设计"、"游戏策划"、"游戏程序设计"五项大奖，总奖金额120万元人民币。希望通过此次大赛的顺利进行，激励国内网络游戏制作专业人才，聚集力量，进一步提升本土游戏品牌的含金量。

大赛预赛阶段由即日起截至2004年3月，入围选手将参加4月举行的精英大赛总决赛，并有机会出席决赛颁奖晚会。天晴数码娱乐将为本届大赛所有参赛选手提供一个全面展示自身游戏创作实力的良好平台（具体细则详见大赛官方网站http://2004.91.com）。

继2003年E3展会上天晴数码作为我国内地唯一受邀参展公司，携《幻灵游侠》与《征服》在E3盛会上赢得了国外同行的赞许，此番天晴数码斥巨资举办大规模的游戏制作大赛，诚邀国内游戏制作领域各界英豪共襄盛举，标志着我国广大本土游戏开发企业正在全面崛起。相信通过此届游戏精英制作大赛的成功举行，必将进一步巩固和加强中国游戏的研发实力，为游戏产业进一步全面发展迈出具有历史意义的一步。

五大部委分工协作严打私服外挂

新闻出版总署于去年12月23日召开了《关于开展对'私服'、'外挂'专项治理的通知》新闻发布会，会议由于永湛副署长主持，邀请信息产业部、国家工商行政管理总局、国家版权局、全国"扫黄""打非"工作小组办公室的领导参会并发表讲话。

发布会开始后，新闻出版总署音像司副司长寇晓伟宣读了该通知，说明本次治理行动的主要任务是"清查从事'私服'、'外挂'行为的网站及销售'私服''外挂'客户端程序光盘、游戏充值卡的网点"和"追查违规光盘复制企业和游戏充值卡加工企业"。通知中还就参与治理行动的五大部委的分工做了说明：

新闻出版部门主要负责对从事非法互联网出版的单位和个人进行认定和查处；对违规复制"私服"、"外挂"客户端程序光盘的企业进行查处，对市场上销售"私服"、"外挂"充值卡进行收缴；电信管理部门负责对从事"私服"、"外挂"行为的网站进行查处；工商部门负责对违规加工或销售游戏充值卡的加工企业或经销单位进行查处；版权部门负责对涉及侵犯著作权的单位和个人进行认定和查处；"扫黄""打非"工作领导小组办公室负责协调组织工作。

随后，与会各部委有关领导分别讲话，表明了打击治理"私服"、"外挂"的坚决态度。本次行动从2004年1月1起正式开展。

"雷霆战队"发布会美女武装出场

2003年12月23日下午，TOM互联网事业集团在北京、上海、广州和成都四地同时举行网络对战FPS《雷霆战队》的发布会，正式宣布TOM进军国内网络游戏市场。《雷霆战队》是一款类似于CS的组队作战游戏，由韩国游戏开发商DRAGONFLY开发，在韩国已经运行一年，同时在线达九万人之多。

在发布会场被别出心裁的布置成沙包和弹药堆积的战地场景，TOM的工作人员也全部军服出场，让与会的各路来宾和媒体记者大开眼界。发布会上，TOM互联网事业集团总裁王雷雷和韩国开发商代表在会上发表了简短的讲话。随后进行了由俄罗斯美女和中国美女身穿军服，手执步枪，武装出演的《雷霆战队》秀，场内气氛达到高潮。最后，分别由四位男生和女生组成的东西两支战队现场在电脑前表演了《雷霆战队》的对抗实战。





大清帝国：史诗型网游拉开大幕

2003年12月24日，深圳宝德科技公司、厦门荣耀软件公司在钓鱼台国宾馆召开新闻发布会，宣布双方合作运营的网络游戏《大清帝国》正式进入网络游戏市场并开始全国公测。



在发布会上，充满"大清盛世"风味的舞台和演出显示了《大清帝国》作为一款"史诗型网络游戏"的最大亮点。据开发商称，游戏中时间跨度长达260年，从清朝建国开始讲述，以章回式的游戏架构，展现给玩家一个诗史般的历史卷轴，诉说一个朝代的兴起、辉煌、终结的经过，通过分章节的方式来推动历史的车轮不断往前滚动。

游戏发行商深圳宝德科技公司是国内著名服务器代理商，曾经为多款知名网络游戏提供硬件服务，对于这款游戏在硬件支持上的保障，该公司声称有绝对的信心，其多年合作伙伴、硬件大鳄英特尔也派出高级官员到场助兴。

清华同方入主“可乐吧”打造互动平台

清华同方1月9日披露，大型娱乐休闲网站可乐吧全部业务进入清华同方门下，这标志着以IT为主营的清华同方正式进军数码娱乐行业。

据悉，清华同方将在可乐吧原有基础上大力开发休闲娱乐类网游内容，并打造基于互动技术的网络平台，使其成为未来开展数字电视互动业务的重要技术支持与核心竞争力。

可乐吧曾凭借自己的开发引擎创立了可乐吧互动娱乐世界，随即开发了网络游戏《奇域》，在短时间内实现了收费盈利。作为国内第一梯队的休闲娱乐门户，可乐吧注册用户达到4000万，同时在线人数15万，与各地多家电信运营商建立了良好的合作基础。

2002年，清华同方代理韩国网络游戏《美丽世界N-age》，经过一年多的运作取得了良好的收益，也积累了大量的管理经验。因此同方决定加大对网络游戏投入，在代理网络互动游戏的基础上，通过整体并购等方式进入网络游戏行业。



侠客行携骏网打天下

1月8日，北京侠客行公司召开发布会，宣布其历时两年开发的网络游戏《侠客天下》于1月11日进入公测阶段，并在发布会现场与网络游戏渠道商骏网公司签订代理协议，由骏网公司代理点卡销售。

《侠客天下》是一款2D网络游戏，源于曾经风靡一时的著名文字MUD游戏《侠客行》，是《侠客行》的升级图形版，内容取材于中国传统武侠故事，以南宋末年为历史背景。侠客行公司总裁董晓阳在介绍游戏情况时表示，现在很多“武侠游戏”其实已经被韩国化了，完全是打怪升级的韩国套路。董晓阳强调，《侠客天下》力求最大限度地表现中国传统武侠文化的精髓，从游戏画面、武功招式、江湖体系、配乐音效等各个方面来加以体现，练级方式则多采取任务升级。游戏允许自由PK，对于多次恶意PK的玩家，游戏会设置诸如“悬赏通缉”的惩罚措施。



这款游戏的目标玩家定位在大学生。代理商骏网公司副总经理杨本好表示，由于《侠客天下》的定位要高于骏网现有的《传奇》和《奇迹》，所以他们会针对这款游戏做一些特别的推广。

光通大手笔进军电子竞技业

1月8日，光通通信与中央电视台体育频道（CCTV-5）在北京梅地亚酒店联合举办“中国光通—EA SPORTS Fifa football 2003中韩德冠军争霸赛”新闻发布会。

光通通信和央视体育频道联合公布了1月16日在北京展览馆Chinajoy会场举办“FIFA2003中韩德冠军争霸赛”的筹备情况及比赛细节。此次比赛是电子竞技成为国家正式体育项目后，首次具有国际影响力的大型比赛，对于电子竞技的发展将产生积极的影响和有力的推动。

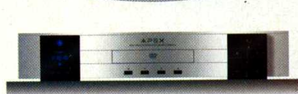
中央电视台体育节目中心副主任周经在讲话中谈到：“电子竞技作为体育竞技的延伸已经得到了大家的认可和支持，在未来的时间里，电子竞技将会迅速发展，形成一个产业。中央电视台作为国内最大的媒体，将会引导大家客观的认识电子竞技，把数字体育的观念带给大家。在2004年，中央电视台体育频道与光通通信将会给大家带来更多更好的比赛。”



光通通信总裁杨京对光通通信近来一系列重大动作背后的战略意图作了阐述：“作为数字娱乐产业中的一员，光通深深感到数字娱乐产业正在从单纯的游戏娱乐不断向纵深层次发展，电子竞技在全球范围内的蓬勃发展就是重要体现之一。而电子竞技运动作为一项跨体育、娱乐、数字技术三大领域的新兴产业，它的普及和发展迫切需要全社会的关注和推动。迅速发展具有国际影响力的高水平的电子竞技赛事和加快推动电子竞技职业化进程将成为发展这项事业的核心和关键。2004年，网络游戏和电子竞技将共同构成光通数字娱乐战略的两大支柱，未来光通将把构建成熟、高效的网络游戏运营平台和发展完备的电子竞技平台做为两大核心业务重点推动，加速提升光通在数字娱乐领域的核心竞争力。”

全新游戏主机ApeXtreme亮相





威盛公司和美国消费类电子产品制造商Apex Digital共同推出的新游戏主机ApeXtreme，于1月8日在美国拉斯维加斯消费电子展（CES）中亮相，该公司计划在今年之内将此款主机推向中国内地市场。

ApeXtreme具备S3 Graphics Hi-Def DX9等级的绘图芯片及威盛Vinyl 6声道环绕音效，同时提供完备的数字娱乐功能，如播放DVD、音乐CD、MP3，内建网络收音机功能和支持投影片播放等。

ApeXtreme是以威盛的Glory个人游戏机平台（Personal Gaming Console Platform）为基础，借威盛与S3 Graphics技术专用的软硬件整合平台，可协助系统商降低产品成本、加速上市周期。

威盛电子总经理陈文琦指出，ApeXtreme打破过去家庭娱乐平台的藩篱，具有完整PC游戏和电视等功能，可提供最佳的数字音效和影像。它结合了Apex所拥有的高市场占有率优势以及威盛和S3最尖端的技术支持，是家庭信息连结应用市场极具竞争力的组合。

据分析，ApeXtreme实际上就是一台PC，与普通PC的区别是采用了Digital Interactive的DISCover软件，该软件支持PC游戏即插即玩：“Apex比标准的PC要便宜一些，它在微软的WindowsXP操作系统上运行。VIA提供了1.2G C3微处理器和图形芯片。Digital Interactive的DISCover "drop and play" 软件则支持机器实现即插（将游戏放入DVD光驱）即玩（PC游戏），免除了在PC上安装游戏的烦恼。”



《破天一剑》周年庆典火热召开

去年12月21日，中广网在北京中央电视塔举办了《破天一剑》一周年庆典。中广网邀请了全国数十名玩家参与，活动现场采用宽带视频直播，京城几十家媒体和几大游戏门户网站对本次活动进行了热点报道。

一年来《破天一剑》取得了同时在线4万人的佳绩，荣获2003年最具人气网络游戏奖。中广网其他的业务也取得了长足的发展，成为中国宽带网络及内容运营集成商之一。

联欢会当天，来自全国各地的玩家共聚一堂，现场安排了许多精彩的游戏环节，考验各位玩家一年来浪迹江湖的实力。晚会现场还出现一个拍卖场，现场拍出服务器中屈指可数的装备和物品。另一个高潮来自《破天一剑》的新婚夫妇，通过线上征集，有三对异地虚拟情侣来到了晚会现场，他们从虚拟走向了现实，通过现场的小小考验，破天最佳夫妻脱颖而出，赢走了当晚的大奖。

米格公司打造手机中的蜘蛛侠

中国移动于去年推出基于JAVA平台的百宝箱业务后，业界普遍认为手机游戏的新时代已经到来。

米格公司是JAVA领域中国移动最为紧密的战略合作伙伴，也是国内市场上最大的JAVA内容集成商之一。近期主推的《蜘蛛侠》是一款动作游戏，开创了手机JAVA游戏改编自同名电影的先河。去年12月19日~20日，米格公司在西单举行了全天的路演活动推广该款游戏，真人秀引来了大量的路人驻足观看。21日晚，米格公司在三里屯酒吧还举行了玩家联谊活动。

电脑基于Windows操作平台可以下载运行各种程序，基于JAVA平台，手机也可以下载各种适合的应用程序，这当然包括精彩的游戏。JAVA使用户对手机游戏有了喜新厌旧的权利。想亲身体验做“蜘蛛侠”的感觉，就请用手机登陆移动梦网百宝箱下载。

《梦幻西游》代言人杨千嬅亮相北京

就在梁朝伟和杨千嬅主演的《地下铁》在音像店热卖之时，又传来杨千嬅代言网易网络游戏新作《梦幻西游》的消息。2004年1月12日下午，这位现今正炙手可热的女星出现在北京时代广场《梦幻西游》的发布会上。

这次发布会给记者的感觉就是：娱乐媒体的人马比游戏媒体来得还多，追星族比游戏玩家来得还多，几乎成了杨千嬅的个人专场，在场外，还有不少MM挥舞海报高喊着“千嬅千嬅”，令记者有害怕她们冲将进来把大家踩扁的恐惧。

当然，《梦幻西游》的光芒也不可忽视，超级漂亮的卡通人设是其最大亮点，在会场上表演的游戏人物COSPLAY亦非常精彩。这款游戏也是网易自行研制开发，拥有独立知识版权的第三款作品，相信它能成为中国游戏抵抗韩流的又一支中坚。



中国国际数字娱乐与互动游戏展3月举办

作为中国国际广播电视信息网络展览会（CCBN2004）系列活动之一，中国国际数字娱乐与互动游戏展览会定于3月23-25日在北京中国国际展览中心举行。

CCBN是由国家广播电影电视总局主办的世界级行业盛会，至今已举办11届。CCBN2004目前已有30多个国家的800家厂商参展，展览面积达到5万多平方米。届时，在CCBN新闻中心注册的120多家中外媒体将对展会盛况进行跟踪报道。

按照国家广电总局的规划，2005年全国有线数字电视用户将达到3000万。随着有线数字电视的发展，数字频道数量将成倍增加。各级电视机构纷纷开设游戏栏目、游戏频道，加快将游戏产业引入广电行业。去年11月1日，国家广电总局批准中国首家全国播出的数字付费游戏频道《游戏竞技》开播（辽宁电视台）。12月1日，第二家全国付费游戏频道《游戏风云》开播（上海电视台）。

广电业的这一发展举措为数字娱乐与游戏互动业开辟了更广阔的平台与发展空间。数字娱乐与游戏互动作为有线数字电视未来重要的节目内容，需要更多的游戏开发商支持和参与，与电视台、网络运营商等密切合作，共创商机。预计未来5年内电视平台的数字娱乐与游戏互动市场规模将超过100个亿。

CCBN2004中国国际数字娱乐与互动游戏展将展出游戏软件、个人游戏机、游戏配套产品、游戏制作软件、硬件及相关设备，数字娱乐与互动游戏的相关技术及解决方案。展会将为游戏厂商、运营商、代理商、设备提供商进入广电游戏市场并与电视播出机构之间架构起一个互动、交流的平台。

上海游戏动漫展J WORLD 3月引爆

“J WORLD上海游戏动漫展”即将于3月份的第二个周末在上海激情引爆。

J WORLD中的J，包含joy与join双重含义，表达了J WORLD以个人娱乐体验为主题，强调互动与参与性的展会宗旨。与一般的侧重于产品展示的展会不同，J WORLD是一个极端强调体验感和参与精神的活动，力求让每一位参与者都能够在J WORLD中获得属于自己个性化的娱乐体验，使参展的厂商和玩家共同构筑一个充满魔幻色彩的纯感性空间。通过与众不同的展台、灯光、音响、现场活动设计，J WORLD营造的是一个超前于时代的互动娱乐体验空间，其会场的整体规划与设计充满后现代与神秘主义色彩，使参观者从踏入会场的第一刻起，就被一种超现实主义的感观刺激所包围，并在对不同的互动娱乐产品的体验中逐步升华，最终延伸为一种触及潜意识深处的极限体验。正因如此，J WORLD浮出水面伊始，就成为国内各大网络游戏公司及娱乐集团重点跟踪的目标。

中国网络游戏业巨大的市场空间及发展潜力已经引起了全球娱乐业的瞩目。随着J WORLD在上海的举办，相信2004年新一轮的互动娱乐行业投资热潮即将来临。

人因极动光电鼠标抢占低端

一向以专业电脑视保屏和人因ERGOTECH鼠标知名的人因科技，一直致力于电脑周边产品的研发、生产与行销，不断带给游戏玩家以惊喜。2003年岁末，人因鼠标荣获中国电子信息产业发展研究院主办的“中国游戏年会”大型产业活动颁发的“2003年中国网络游戏最佳鼠标”之奖项，并成为大会指定唯一专用鼠标。

作为新一代光电鼠标的推广者，人因科技为光电鼠标迈出时尚的脚步做出了积极贡献。由于其鼠标外型和手感都深得网络玩家及鼠标发烧友们的喜欢，再加上包装精美，视觉质感备受肯定，这次推出的人因极动光电鼠标包装很简洁，绿色的主体造型给人一种清新的健康气息。通过透明包装部分可以清楚的看到鼠标，第一印象非常好。



声音

我们在《电子游戏月刊》第24页的《海豹突击队2》游戏攻略中看到了这张广告图片，这幅图本应展现的是俄罗斯士兵手捧阵亡战友的照片以示哀悼的场景（编者注：为纪念在车臣冲突中阵亡的士兵）。广告篡改了原图，我们认为这是对那些失去战友的战士和所有士兵的极度的不尊重。




——三千多名玩家在网上联名要求美国《电子游戏月刊》撤除其所刊登的PS2游戏《海豹突击队2》的这幅广告，广告把俄罗斯士兵手中捧着的阵亡战友的照片换成了《海豹突击队2》的包装盒图片。

很不幸会有这样的事情发生。我们的目的在于制作好玩的游戏，但居然有人做出这种事情来……如果这侵犯到了您，我们向您道歉。

——在《彩虹六号》游戏中的某车库墙上贴着许多海报，每张海报的下方都写着同一互联网地址，当然，这一地址是游戏开发者杜撰的。美国一位玩家发现后，便注册了这一域名，并将其指向色情网站。UbiSoft发言人卡西·沃格尔不得不向公众澄清这一事情。

我现在可以向大家确认，《永远的毁灭公爵》之所以会延期，是因为……游戏的源代码被拉在了火星上。非常抱歉。

——2003年1月4日，美国"勇气号"探测器登陆火星那天，3D Realms老总乔治·布劳萨德揭示了《永远的毁灭公爵》开发六年尚未完成的"真正原因"。

《魔兽世界》的地图面积是《网络创世纪》的26倍、《无尽的任务》的9倍。

——国外一位玩家以游戏角色的大小为标准，对欧美各款网络游戏的地图尺寸作了比较。其中地图最大的是《星球大战：星系》，尺寸为45公里 X 45公里，《魔兽世界》以35公里 X 35公里屈居第二。

出井伸之所领导的索尼的改革计划喊口号成分居多，缺乏更实质明确的改革作为，身为索尼集团执行长的出井伸之必须负起责任。

——美国《商业周刊》杂志评选出2003年度"最佳经理人"（共17位）与"最差经理人"（共5位），索尼首席执行官出井伸之赫然居于"最差经理人"之列。

神游机是一款比你们想象的要高档的游戏主机。

——神游科技（中国）有限公司董事长颜维群在接受记者采访时如是说。

这是一个漫长的过程，从准备立法、调研、起草到形成草案并最终通过实施，至少需要一年多的时间。即使现在着手，由于各方关涉面太广，能在本届人大届满前出来就很难得了。

——一份由19名律师联名写就的《保护网络虚拟财产立法建议书》，通过邮政快递的方式由成都寄往全国人大法律委员会。这19位律师认为我国制定网络虚拟财产保护法律的条件已基本成熟。

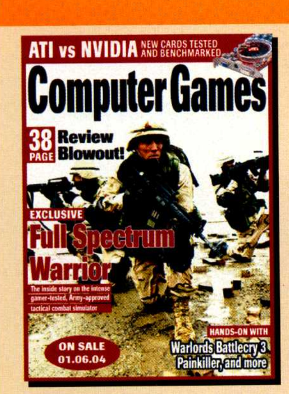
后来我看了联众秀活动的说明才知道，原来是网站想让我们花钱"买衣服"，虽然他们也赠送了一套免费服装，但也不能把我们的原始形象设计成半裸光头的丑样子，逼我们买衣服呀。

——联众世界的"联众秀"将玩家在游戏中的初始虚拟形象设计为"光头半裸"，受到众玩家的批评与抗议。联众立即接受玩家的意见，让这个"小人"穿上免费服装、长出头发，并在主页上向玩家表示了歉意。

游戏开发属于IT行业中的一个小分支，学习游戏开发知识就业面相对较窄，毕业以后就业方向就只能是游戏产业，也就是说如果学员将来厌倦游戏行业，跨行业就业会很难。

——方正育乐文化发展有限公司副总经理刘晔提醒想参加游戏相关学历教育的年轻人，在做出选择前需要深思熟虑。

外刊概览



Computer Games

《全能战士》

（Full Spectrum Warrior）

尽管《全能战士》最早也要到今年春天才会上市，但已经有人在玩Pandemic开发的这款基于小组的战术战斗游戏的完整版本了。他们就是位于乔治亚州本宁堡军事基地Fort Benning的军官们。

你瞧，《全能战士》已经把拟真度提升到了一个新的高度，而不仅仅是一个"弹头"的距离。它将重新诠释"基于小组"之战术游戏的定义。



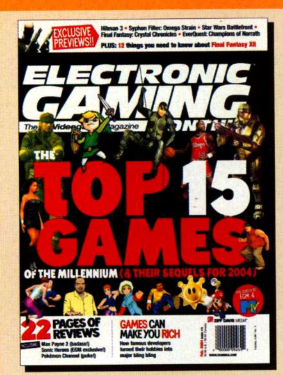
Computer Gaming World

《荣誉勋章：太平洋战争》

（Medal of Honor: Pacific Assault）

绝不是本·阿弗莱克那种类型的（译者注：《珍珠港》男主角）！

在EA这款震撼人心的二战游戏中，你将身临其境地感受到太平洋战场上的疯狂战事。游戏记述了1943年，一位军人与他的战友在瓜岛、新几内亚岛、马金岛和塔拉瓦岛等战役中所经历的残酷战斗。



Electronic Gaming Monthly

新千年以来的15款最佳游戏

Electronic Gaming Monthly的读者与MTV的观众携手评选出了新千年以来的15款最佳游戏。此外，我们还为大家发掘到了这些热卖作品在2004年的最新动向。

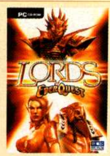
国内上市星运表



美式英雄奖

英雄本色Ⅱ

纽约警局探员 Max Payne 杀回来了，他的故事远没有结束，这次还加入了男主角与黑帮女杀手 Mona 的恋情作为游戏调料。有漂亮的画面，加上流畅的动作，动作游戏玩家可不能错过这款大作哦。



名作风范奖

王者：无尽的任务战略版

《无尽的任务》网络版在国内推出后，未能取得预期的效果。而新推出的战略版则是在网络版基础上设计出的一款即时策略游戏，它具有完整的故事情节以及成千种的道具和上百种魔法，游戏将引领玩家深入诺拉斯大陆去创造自己的传奇



电视互动奖

四大名捕

目前各地电视台都在热播一部《四大名捕》，其中韩星车仁表和蒋勤勤、李湘等美女的表演分外惹人注目。首部以温瑞安小说为蓝本制作的同名中文武侠 RPG 也堂堂登场了，游戏可以选择铁手和无情两个不同的路线，大量原著情节穿插其中，相信武侠迷们同样会爱屋及乌地喜欢这款游戏。



共创辉煌奖

指环王：王者无敌

这款 3D 动作游戏根据目前在全球大卖的同名电影第三部改编，新作不仅提供了关卡的分支系统，而且提供了一个崭新的多人协作模式。游戏的画面极其精美，动作感十足，相信既便没有电影名作这样的"后台"也会受到玩家的欢迎。



化繁为简奖

灰鹰：邪恶元素之神殿

这是第一款真正基于 AD&D 3.5 版规则的 RPG 游戏。最突出的应该算是将以往纷繁复杂的 AD&D 系统各方面都加以简单化处理了，所以比较适合那些从未真正玩过 AD&D 的新手，而老手们至少可以在高级的铁人模式中感受到足够的挑战。



唯美风格奖

轩辕剑Ⅳ外传苍之涛

除了"仙剑"系列之外，"轩辕剑"系列算是中文武侠 RPG 的另一重要代表了。游戏场景据称达 300 多个，全 3D 的画面以及更精细的绘图技术是制作公司设计游戏的重中之重，保持他们一贯的中式唯美风格也是吸引玩家的杀手锏。

点评：丁丁

奥美软件

Tel:010-82657905　E-Mail:aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
家园Ⅱ	Sierra	RTS	中文	2	2004/11	68
辛普森：横冲直撞	VUG	AC	中文	待定	2004/01	68
魔戒前传	Sierra	AV	中文	待定	2004/01	68
英伦霸主Ⅲ	Sierra	RTS	待定	待定	2004/01	68
反恐精英：零点行动	Sierra	FPS	中文	2	待定	68
零点行动豪华版	Sierra	FPS	中文	待定	待定	288

寰宇之星

Tel:010-82650151-105　E-Mail:kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
复活：秦殇前传	目标软件	RP	中文	2	2004/01/10	69
复活：秦殇前传豪华版	目标软件	RP	中文	2	2004/01/10	129
激战足球学园	宇峻科技	RP	中文	1	2004/01	49
轩辕剑Ⅳ外传苍之涛	大宇资讯	RP	中文	4	2004/02/7	69
轩辕剑Ⅳ外传苍之涛豪华版	大宇资讯	RP	中文	5	2004/02/7	99

光谱博硕

Tel:010-62969069　E-Mail:service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2003/12	50
魔唤精灵Ⅲ+富岳幻游记同捆版	FALCOM	ST	中文	待定	2004/01	待定
创业王	光谱资讯	ST	中文	待定	2004/01	69
海商王	ASCARON	ST	中文	1	2004/01	50
模拟邻居	JoWood	ST	中文	待定	2004/01	50
富甲天下Ⅳ	光谱资讯	TAB	中文	待定	2004/01	69
富甲天下Ⅲ回馈版	光谱资讯	TAB	中文	待定	2004/01	29
富甲天下Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ同捆版	光谱资讯	TAB	中文	待定	2004/01	99
游戏制作大师Ⅱ RPG 篇	Enterbrain	ST	中文	待定	2004/02	50
游戏制作大师Ⅱ恋爱模拟篇	Enterbrain	ST	中文	待定	2004/02	50

美国艺电

Tel:010-64100888　E-Mail:eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
印第安那·琼斯与皇陵	LucasArts	AC/AV	英文	2	2004/01	68
F1 职业挑战赛	EA Sports	SP	英文	1	2004/01	60
战地 1942：罗马之路	DICE	FPS	英文	1	2004/01	50
模拟人生：超级明星	Maxis	ST	中文	2	2004/01	55
模拟人生：家有宠物	Maxis	ST	中文	2	2004/02	待定
荣誉勋章：奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2004/Q1	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q1	待定
模拟人生：魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/Q1	待定
哈利·波特：魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q1	待定
模拟城市：高峰时刻	Maxis	ST	中文	1	2004/Q1	待定
荣誉勋章：突破防线	EA	FPS	中文	1	2004/Q1	待定
指环王：王者无敌	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q1	待定
战地 1942：秘密武器	DICE	FPS	英文	1	2004/Q1	待定
NBA Live 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q1	待定
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q1	待定
极品飞车：地下车会	EA	SP	英文	2	2004/Q1	待定

世纪雷神

Tel:010-82098054　E-Mail:quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
铁路大亨Ⅲ	Gathering	ST	中文	3	2004/01	49
冠军足球经理 03/04	Eidos	ST	英文	2	2004/01	99
突袭Ⅱ	CDV	ST	中文	1	2004/01	待定
危机最前线任务版	TK2	FPS	中文	2	2004/02	待定
铁路大亨Ⅲ资料篇	Gathering	ST	中文	1	2004/03	25

国内上市星运表

阳光娱动

Tel:010-64907773-802　客服 OICQ：248172970
（输入身份验证请求信息时将产品说明书封二正版认证码输入）

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格［元］
烈火雄心	Monte Cristo	ST	中/英	1	2003/12	49
二战风云：胜利大逃亡	SCI	AC	中/英	2	2003/12	49
无冬之夜：幽城魔影	ATARI	RP	英文	1	2004/01/10	49
文明Ⅲ征服世界	ATARI	ST	中/英	2	2004/02	49
无冬之夜世纪典藏版	ATARI	RP	中/英	8	2004/02	298
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/02	58
侠盗罗宾汉：王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004/Q1	待定
变形金刚：重拳出击	ZOO Digital	FPS	中/英	2	2004/Q1	49
灰鹰：邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q1	58
零点危机：无上荣誉	Schanz	AC	中	1	待定	待定
文化Ⅱ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	待定	待定
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	1	待定	待定
战俘：脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	待定	待定
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	待定	待定

新天地

Tel:010-62862042　E-Mail:support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
情归故里 普及版	ALCO	AV	中文	1	2003/12	25
梦之翼普及版	KID	AV	中文	3	2003/12	25
天使小夜曲普及版	工画堂	AV	中文	2	2003/12	25
吸血迷情普及版	Exe-create	RP	中文	1	2003/12	25
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2003/12	25
青蛇普及版	无	RP	中文	3	2003/12	25
四大名捕标准版	第三波	RPG	中文	3	2004/01/10	69
四大名捕豪华版	第三波	RPG	中文	3	2004/01/10	128
罗马执政官	Eidos	RTS	中文	1	2004/01	49
盟军敢死队Ⅲ目标柏林终极典藏版	Eidos	ST	中文	8CDs+1DVD	待定	298
盟军敢死队Ⅲ目标柏林	Eidos	ST	中文	3	待定	69
盟军敢死队Ⅲ目标柏林金属典藏版	Eidos	ST	中文	3	待定	99
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/Q1	49
海滨嘉年华	Eidos	ST	中文	1	2004/Q1	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/Q1	69
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/Q1	49
火星杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/Q1	49

育碧软件

Tel:021-58788969　E-Mail:help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
使命的召唤	Activision	FPS	英文	2	2004/1	69
波斯王子：时之砂	Ubi Soft	AC/AV	英文	2	2004/1	69
锁定：皇牌空战	Ubi Soft	SI	英文	1	2004/1	69
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004/02	69
侦缉档案：犯罪现场实录	Ubi Soft	AV	中文	3	2004/02	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	2	2004/02	69
王者：无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	英文	1	2004/02	69
撕裂的天堂	Ubi Soft	AC/AV	英文	6	2004/02	69
无尽的任务：月神传说	Ubi Soft	MMO	中文	待定	待定	待定
无尽的任务：神域力量	Ubi Soft	MMO	中文	待定	待定	待定
细胞分裂：明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	英文	待定	2004/04	待定

空间互动

Tel:010-82895428/9　E-Mail:zhujn@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄本色Ⅱ	Rockstar	AC	中文	2	2004/01/07	68
壮志凌云	TITUS	SI	中文	1	2004/01	48
三国志英雄传	SystemSoft	ST	中文	2	2004/02	58

梦幻西游

以古典名著《西游记》为背景，融合电影《大话西游》的故事情节所诞生的就是网易年度力作《梦幻西游》。游戏画风为Q版卡通，画面清新明快，卡通造型可爱活泼，人物对白轻松幽默，相信能赢得不少女性玩家的青睐。经过系统的改进，游戏将更加强调玩者间的合作精神，鼓励大家团结一致面对困难险阻。

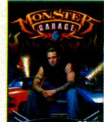


网络游戏公开测试表

游戏	公司
M2 神甲奇兵	昱泉
www.ism2.com.cn/	
神州 Online	万向通信
www.szo.com.cn/	
神之领域	兆鸿科技
http://www.asgardonline.com.cn/	
坦克宝贝	兆鸿科技
www.tankbb.com/	
天煞 Online	北京华网汇通
www.thesa.com.cn/	
天下无双	华义国际
www.waei.com.cn/zhuanqu/txws/	
天之炼狱	天图科技
www.t2dk.com/	
吞食天地 Online	游龙在线
ts.online-game.com.cn/	
NOVA1492A.R	万向通信
www.nova1492.com.cn/	
雷霆战队	TOM.COM
karma.tom.com/	
梦幻西游	网易
xyq.163.com	
强盗与富商	蜗牛软件
http://www.snailgame.net/fushang/	
搜神记	欢乐时代
www.ssj.com.cn	
星际家园	西安蔚蓝
space.fenteng.net/	
侠客天下	北京侠客行
www.xkx.com.cn/	
网络三缺一	智冠电子
www.gamehall.com.cn/	
炸弹超人	邦拔曼
www.bbman.com.cn/	

国际上市星运表

Feb 2004



怪物车队
Monster Garage

前途未卜指数：★★★
游戏类型：赛车
类似游戏：《辛普森任务》
（The Simpsons Hit and Run）
制作公司：Activision Value
发行公司：Activision Value
上市日期：02月01日

"Discovery"频道的节目又被游戏开发商施出"拿来主义"大法，玩家只有3000美金和7天时间去完成艰巨任务。



迷你赛车
Micro Mayhem

小打小闹指数：★★★
游戏类型：赛车
类似游戏：《遥控特技赛车》
（Stunt GP）
制作公司：Jaleco Ent.
发行公司：Jaleco Ent.
上市日期：02月08日

又是那种室内竞逐的模型汽车，小胳膊小腿儿，缺乏真实感和震撼力。



苏德空战2：王牌飞行员
IL2 Forgotten Battles Ace Expansion

鹰击长空指数：★★★☆
游戏类型：模拟
类似游戏：《诺曼底空战之秘密武器》
（Secret Weapons Over Normandy）
制作公司：1C
发行公司：UBI Soft Entertainment
上市日期：02月20日

空战游戏逐渐复兴，可惜昔日的一些经典系列一去不复返了。



英法双龙会
Two Thrones

雄霸天下指数：★★★☆
游戏类型：战略
类似游戏：《欧罗巴传奇II》
（Europa Universalis II）
制作公司：Paradox Ent.
发行公司：Strategy First
上市日期：02月02日

描述中世纪英法争霸的历史，采用了成熟的"欧罗巴"引擎，显然在色彩上改进了很多。



无尽的任务：不和之门
EverQuest：Gates of Discord

无穷无尽指数：★★★☆
游戏类型：在线角色扮演
类似游戏：《无尽的任务》
（EverQuest）系列
制作公司：Sony Online Ent.
发行公司：Sony Online Ent.
上市日期：02月09日

的确无愧于游戏名称，反观国内网游的状况，恰恰是任务实在太贫乏。



光谱战士
Full Spectrum Warrior

军民两用指数：★★★★
游戏类型：动作
类似游戏：《合金战士》
（Chrome）
制作公司：Pandemic Studios
发行公司：THQ
上市日期：02月22日

作为E3的一匹黑马，据说已成为继《三角洲力量》之后又一被美军用来作为训练课程的游戏。



鸭子比尔
Sitting Ducks

黑色幽默指数：★★★☆
游戏类型：动作冒险
类似游戏：《青蛙远行》
（Frogger Beyond）
制作公司：LSP
发行公司：LSP
上市日期：02月24日

一只特立独行充满Idea的鸭子，遇上一只青蛙，会发生什么呢……



卡普里的周末静悄悄
A Quiet Weekend in Capri

风光宜人指数：★★★
游戏类型：冒险
类似游戏：《神秘岛》
（MYST）
制作公司：Got Game
发行公司：Got Game
上市日期：02月03日

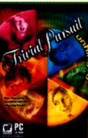
很传统的静态场景冒险游戏，某些场景几乎可以和"MYST"以假乱真。



铁血联盟II火力
Jagged Alliance 2：Wildfire

与世无争指数：★★★☆
游戏类型：策略
类似游戏：《铁血联盟》
（Jagged Alliance）系列
制作公司：I-Deal Games
发行公司：Strategy First
上市日期：02月10日

较冷门的游戏类型也许正是这个经典系列得以屹立不倒的重要原因，但缺乏竞争也容易致命。



棋盘游戏
Trivial Pursuit Unhinged

琳琅满目指数：★★★
游戏类型：桌面
类似游戏：《星际迷航：旗舰II》
（Star Trek：Armada II）
制作公司：Atari
发行公司：Atari
上市日期：02月24日

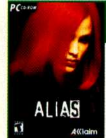
全球最受欢迎的棋盘游戏，PC版不仅保留原有的游戏质感，感觉像跳棋和大富翁的结合。



落日舰队
Fading Suns：Noble Armada

琳琅满目指数：★★★
游戏类型：策略
类似游戏：棋类游戏
制作公司：Matrix Games
发行公司：Matrix Games
上市日期：02月05日

太空战斗，拼的是战舰种类和武器花哨，游戏性都差不多弱的。



双面女间谍
Alias

智勇双全指数：★★★★
游戏类型：动作
类似游戏：《细胞分裂》
（Tom Clancys Splinter Cell）
制作公司：Acclaim
发行公司：Acclaim
上市日期：02月14日

改编自美国同名电视剧，游戏方式属于斗智又斗勇的类型。



荒野大镖客
Dead Man's Hand

西部概念指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《法外悍将》
（Western Outlaw）
制作公司：Human Head Studios
发行公司：Atari
上市日期：02月28日

其实此前在PC平台上还没有出现过真正意义上的美国西部枪战游戏，但愿这个游戏能开风气之先。



雇佣军：秘密战争
Soldner：Secret Wars

含沙射影指数：★★★☆
游戏类型：策略
类似游戏：《盟军敢死队3：目标柏林》
（Commandos3：Destination Berlin）
制作公司：Wings Simulations
发行公司：Encore Software Inc.
上市日期：02月07日

美俄厌倦了大规模的军事竞赛，开始比拼特种战争，游戏题材很写实。



黑社会
Gangland

暗无天日指数：★★★★
游戏类型：策略
类似游戏：《教父II》
（Gangsters 2）
制作公司：MediaMobsters
发行公司：Whiptail Int.
上市日期：02月16日

也许是同类游戏中最阴暗的，作为黑社会老大不仅可以肆无忌惮地胡作非为，甚至可以控制警察是否令人心向往之？



核战阴影
Shadow Vault

发扬广大指数：★★★
游戏类型：角色扮演
类似游戏：《辐射II》
（Fallout 2）
制作公司：Mayhem Studios
发行公司：Strategy First
上市日期：02月29日

画面风格和游戏方式都和《辐射》相仿，撇开模仿的猜测，不如希望其能继承《辐射》系列衣钵之一二。





本月接手东东的工作，开始整理中国游戏风云榜。上任之际便遇到一大难题，由于上个月读者俱乐部成立事物繁忙，大家情绪过于兴奋（多年宿愿一朝成真），于是未在读者调查表上为我们的排行榜评选保留一席之地，从而导致本期排行只得通过本刊网站统计之数据整理而成。由于网络参与的局限性，可能造成最终评价的片面性，在此特别向广大读者致歉。至于本期幸运读者，全部从读者俱乐部的会员当中抽取。从2月号开始，幸运读者的产生还是恢复以往的方式，在参与回函的读者中随机抽取，希望大家继续支持，踊跃参与。

新调整的风云榜形式不知各位读者是否满意？这可是强迫美编精雕细刻打造而成的，有些日式期刊中同类栏目的风格，至少众编辑还是相当满意的。本月榜上作品的变化并不大，唯一的亮点就要算是《大富翁VII》了，从“期待榜”的第六名一下子转到了“发烧榜”的第五名，且上升势头不弱，相信会成为春节长假中举家同乐的必备佳品了。

2004年1月号“中国游戏风云榜”幸运读者：吴兆伟（北京）　孙鹏博（辽宁）　詹晓飞（广州）　胡世雄（贵州）　孙祖刚（山东）

经典榜

名次	走势	游戏	开发/代理
1	→	半条命:反恐精英 Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
2	→	魔兽争霸III冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
3	→	仙剑奇侠传	大宇/双语
4	↑	暗黑破坏神II毁灭之王 Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/奥美电子
5	↑	传奇 The Legend of Mir	Actoz/盛大网络
6	↓	轩辕剑III外传:天之痕	大宇/育碧软件
7	↑	奇迹 MU	Webzen/上海九娱
8	↑	星际争霸 Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美电子
9	↓	盟军敢死队II勇往直前 Commandos2:Men of Courage	Edios/新天地
10	↑	英雄无敌IV Heros of Might and Magic 4	3DO/第三波

发烧榜

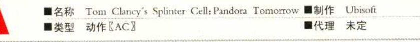
名次	走势	游戏	开发/代理
1	↑	传奇3 The Legend of Mir 3	Wemade/光通娱乐
2	↑	半条命:反恐精英 Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
3	↑	魔兽争霸III冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
4	↓	盟军敢死队III目标柏林 Commandos 3:Destination Berlin	Edios/新天地
5	↑	大富翁VII	大宇/寰宇之星
6	→	剑侠情缘网络版	西山居/金山软件
7	→	奇迹 MU	Webzen/上海九娱
8	↑	使命的召唤 Call of Duty	Infinity Ward/育碧软件
9	→	凯旋 Sephiroth	Imazic/腾讯
10	↓	家园II Homeworld 2	Sierra/奥美电子

期待榜

名次	走势	游戏	上市时间
1	→	轩辕剑IV外传苍之涛	2004年2月
2	→	A3	未知
3	→	反恐精英:零度危机 Counter-Strike: Condition Zero	未知
4	↑	天堂II Lineage 2	2004年4月
5	↑	魔兽世界 World of Warcraft	未知
6	↑	神之领域 Asgard	未知
7	↑	炎龙骑士团ONLINE	未知
8	↑	模拟人生II The Sims 2	2004年3月
9	↑	真·倚天屠龙记	2004年1月
10	↑	半条命II Half-Life 2	2004年4月

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	金山软件
贰	育碧软件
叁	网易
肆	光通娱乐
伍	大宇资讯
陆	北京华义
柒	奥美电子
捌	寰宇之星
玖	智冠电子
拾	新天地
拾壹	盛大网络
拾贰	目标软件
拾叁	美国艺电
拾肆	新浪
拾伍	搜狐
拾陆	光谱博硕
拾柒	阳光娱动
拾捌	上海九娱
拾玖	世纪雷神
贰拾	第三波





文/十大恶劣天气

细胞分裂:明日潘多拉

Montreal工作室通过《细胞分裂》(Tom Clancy's Splinter Cell)这款战术谍报游戏展示了自己卓越的开发实力,玩家们理所当然的对该作的资料片《细胞分裂:明日潘多拉》(Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow,以下简称PT)充满了期待。在《波斯王子:时之砂》(Prince of Persia: The Sands of Time)制作完毕后,Montreal工作室终于对外公布了PT的细节资料。



改变——关于山姆·菲舍

2003年12月6日,UBI公布了游戏第一组演示视频,所演示关卡发生在一列飞驰的火车上。山姆·菲舍大叔再次登场,这次你会明显感觉到他的容貌变得更加衰老,斑白的两鬓让人开始怀疑这位硬汉是不是应该回去抱抱孙子了。而事实上,他在这组演示中一如既往地表演了敏捷的身手,当然少不了Montreal的工程师们为他新设计的招式。

火车关的目标是高速列车的控制室,在游戏开始时,山姆所在的是列车的最后一节车厢,到达控制室有三种途径:在高速飞驰的列车车厢底部攀爬、从车厢内部直接突袭和直接上车顶,菲舍可以通过车窗爬到车顶上,也可以打开车厢过道中的通风管吸附在车底,后者可以避开与车厢内敌兵的冲突,但遇到车厢之间的连接部,菲舍还是需要爬入车厢内部通过,与敌人一对一的较量是不可避免的。

这组演示为我们展示了几个菲舍的新动作:“劈叉踩墙”这个动作现在可以通过左右方向键来控制菲舍的重心,当重心移动到一只腿的时候,玩家可以实现踩墙跳,从而让菲舍在更高的位置蹬踏,这个动作可以重复使用,最终产生类似《波斯王子:时之砂》中“Z字跳跃”的连段跳效果。在通过敌人封锁时,菲舍可以使用“闪移”(Speedy Swim Move),想从门的一侧移动到另一侧,菲舍可以用漂亮的侧扑、滚翻动作来快速完成。



本作中菲舍的武器库中增加了“插件”的设定,玩家可以根据任务种类来为自己的武器选择消音、除光、红外、热成像插件,最引人注目的就是菲舍的那把FN7无声手枪上安装上了雷射红点瞄准装置,这把手枪的射程在资料片中整整提升了三倍。在射击远距离目标时,玩家可以将红点瞄准器打开以帮助自己更好的瞄准,但它在帮助你的同时也同样可能出卖你的位置。与《合金装备II》不同的是,PT中的敌兵对这致命的红点非常敏感,一旦察觉到有人在瞄准他们,他们会顺着光线发现玩家的位置。





警戒——关于敌兵援助系统

敌兵援助系统的好坏关系到战术动作游戏所带给玩家紧张感的程度。在PT中,Montreal采纳了玩家们提出的意见,取消了那些被敌人发现即告失败的“见光死”任务,而将全部精力放在如何完善敌兵援助系统上。

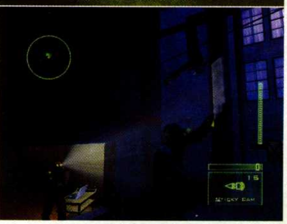
游戏中的警戒分为黄、橙、红三种等级。当玩家发出的声响惊动敌人,或者暴露在敌人视线远端中超过两秒后隐藏起来,敌人不会像前作中那样来传一趟就走,而是转入黄色警戒状态,他们会为自己穿上防弹衣、并拔出配枪开始小范围的巡逻,这种警戒状态会维持20秒时间,如果玩家在黄色警戒状态下再次暴露自己的蛛丝马迹,那么敌兵就会转入橙色警戒状态,他们会为自己戴上头盔(像前作中那样用FN7轻松爆头是不大可能的了)、打开战术手电四处巡逻。转入红色警戒状态后,敌兵会成群结队的对任何可疑地点进行细致的搜索,并会打开周围的灯光,如果任务场景发生在野外,他们还会发射照明弹来夺走山姆·菲舍赖以生存的每一丝黑暗。在零警戒等级的情况下被对方在中

距离内发现，系统会自动转入橙色警戒状态，而“零距离接触”的后果就是山姆被秒杀。

新的警戒系统可以很好地避免前作中的一些极端战术，例如在可以杀人的任务中肆无忌惮的运用各种火器，从而破坏了战术动作游戏本应有的氛围。一旦被发现，即便是最低警戒等级，玩家也不能凭借一块黑暗就逃过劫难，如果频繁地惊动敌人而导致警戒等级上升，山姆就会在敌兵人手一份的照明器材面前原形毕露。凭借这项设定，相信PT又会让我们游戏时的每分钟脉搏次数提升一倍。





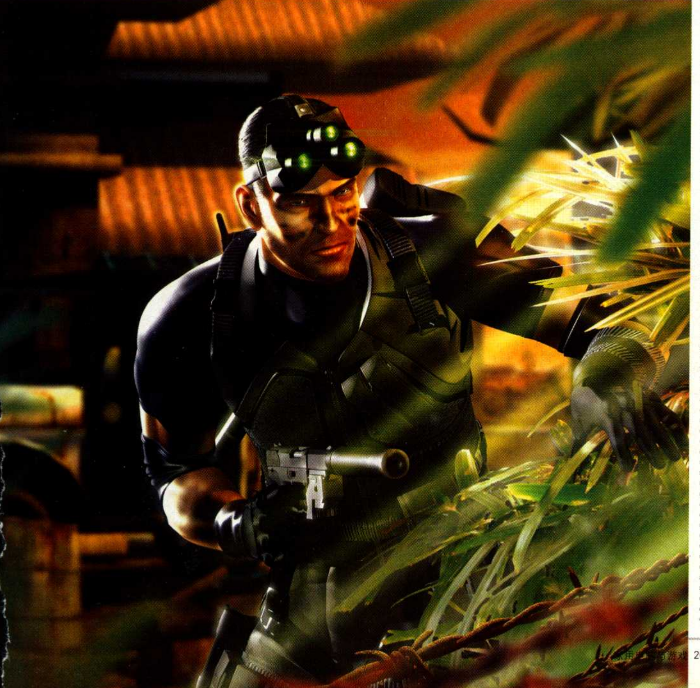


兵捉贼——关于多人连线模式

PT中的多人模式名为Mercenary VS. Spy，这个标题说明了一切：PT多人连线模式的规则其实就是我们小时候玩的捉迷藏游戏，多人模式支持八名玩家连线对战，每四人为一组，一方扮演间谍，一方扮演雇佣兵，在线上人数不足的情况下，游戏依然可以进行2 VS. 2、3 VS. 3的对战，甚至可以让7名雇佣兵同时追捕一名间谍。多人模式的地图是专用的，但老玩家们不会感到陌生，因为这些地图本来就是从《细胞分裂》的场景中选取的，其中包括中央情报局、国防部等场景，新加入的场景包括南美的丛林、中东恐怖分子的大本营等等。

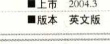
如果你想参加间谍组，那么你就不得不面对这样一个事实：为了避免PT的多人模式沦为一个第三人称版的CS，间谍组装备的都属于非致死性武器：只能发射麻醉弹的FM2000自动步枪、FN7麻醉枪、微型电击棒、烟雾弹、闪光弹、催泪瓦斯弹与毒气弹等等。虽然在一对一的较量中会很吃亏，但你的任务目标中不会出现“敌全灭”之类的条件，这些非致死性武器足以应付那些窃取文件、给目标计算机注入病毒、绑架VIP等任务。此外，单人模式中出现的全套特工装备都可以在Mercenary VS Spy模式中直接使用，你可以通过绳梯来避开疯狂的佣兵到达大厦的某层，或者用开锁器打开那些紧闭的大门，通过FM2000发射的微型摄像头与随身携带的针孔照相机轻松获得危险区域的敌兵分部情况。

雇佣兵组的优势在于强大的火力，各种轻重火力可以让任何被发现的间谍在瞬间变成马蜂窝，但是……佣兵只能通过第一人称视角来进行游戏，这就意味着你无法获得间谍组在第三人称视角下的开阔视野。由于视角的关系，佣兵无法做出山姆•菲舍的特殊技巧，与任何一款FPS游戏一样，除了跑、走、跳、蹲四个动作以外，佣兵们唯一可以发言的就是手上的自动步枪了。他们自然无法像山姆那样钻入通风管道隐藏起来，或者挂在墙角等待出击的时机，这些局限使得每一处黑暗死角都可能成为间谍们的天堂，相信对着可疑区域试探性的射击一定会成为佣兵队的标准战术之一。



佣兵组同样拥有一些高科技装备，其中包括使用热成像原理观察特工留下脚印的热能追踪仪、干扰特工电子设备运转的电磁炸弹、可以埋设到任何地方等待特工上钩的诡雷，当然，最有用的还是战术手电，这才是对特工最“致命”的工具。为了保证游戏的平衡度，这些设备不能无限制的使用，在佣兵视角的HUD界面中包含一道电力储备槽，使用任何反间谍设备都会耗费电力，一旦电力用完，玩家就只能对着黑暗干瞪眼了。电，同样也要用在刀刃上。

由于佣兵只拥有135度的视野，因此间谍组完全可以利用这个特性来上演单人模式中司空见惯的擒拿术。在多人模式中，间谍行走时的声音被刻意减弱，除最高速度以外，任何速度的行走均不会发出明显的声音，且间谍的行动速度要略快于佣兵，因此你可以像单人模式中一样偷偷贴上去，然后以迅雷不及掩耳的动作抓住佣兵，这绝对可以大大羞辱对方。如果擒拿后选择释放，该名敌兵会自动退出游戏，而玩家则可以获得奖励分值，当然，这些俘虏用在实战中的效果也不错，当玩家胁持他们作为人盾的时候，对手是无法准确地命中间谍的，一旦失手射杀了自己的战友，佣兵队会被强制扣去大量的分数。■



■名称 Richard Burns Rally ■制作 Warthog ■上市 2004.3
■类型 运动竞速〖SP〗 ■发行 Sales Curve Interactive ■版本 英文版

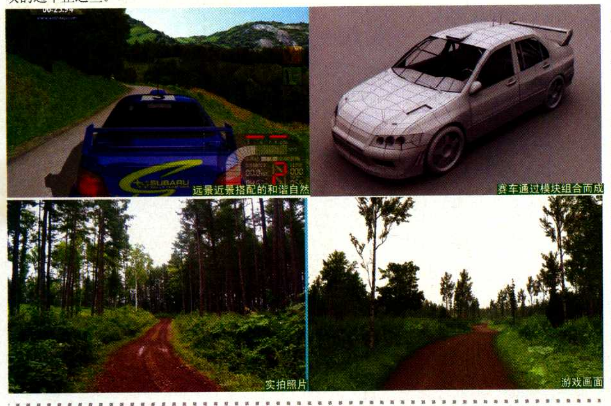


文／卖克狼

理查德·伯恩斯拉力赛

技术型赛车游戏的典范

如今的赛车游戏通常可被划分为两类：一类是以《极品飞车》(Need for Speed)为代表的娱乐型赛车游戏，这类游戏追求的是速度与疯狂，没有过于复杂和繁琐的操作设定，往往为普通玩家津津乐道。另一类则是以《房车》(Gran Turismo)为代表的技术型赛车游戏，这类游戏注重的是物理效应和精确的驾驶技术，是专业玩家有口皆碑的作品。也许是受到"极品飞车"系列大行其道的影响，近几年娱乐型赛车游戏一枝独秀，整个类型反而显得日渐萎缩。反观技术型赛车游戏，各种赛事类型百花齐放，在最受欢迎的拉力赛事一类更是佳作不断，诸如最近的《超拟真拉力赛III》(V-Rally 3)、《科林麦克雷拉力赛III》(Colin McRae Rally 3)等。今天我们介绍的这款《理查德·伯恩斯拉力赛》(Richard Burns Rally，下文简称 RBR)，又是一款明星效应的拉力游戏，不过令人赞叹的远不止这些。


远景近景搭配的和谐自然
赛车通过模块组合而成
实拍照片
游戏画面

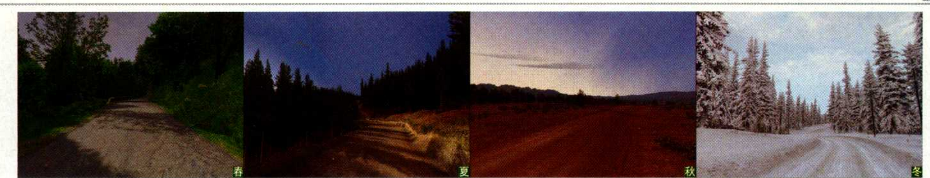
照片写实技术登场

制作 RBR 的这家英国游戏小组 Warthog 并非首次涉足赛车游戏领域，早在 2001 年就帮助 SCI 开发了《极限拉力锦标赛》(Rally Championship Xtreme)。然而这部作品并没有获得期望的成功，游戏画面不尽人意是失败的主要原因。耿耿于怀的英国人在反思此次失败的教训后，显然明白一个道理：赛车游戏如果失去了画面的润色，就不能再称之为赛车游戏了。于是，经过两年的潜心开发，RBR 这款脱胎换骨般的新作诞生了。

RBR 最大的亮点是 Warthog 呕心沥血研发的新引擎，这个引擎引入了照片写实(Photo Realism)技术。制作小组亲自驱车跑遍了游戏中登场的拉力赛道，使用输入设备将赛道实景蓝本收录于电脑，然后将其形与色又"原汁原味"展现在电脑屏幕上，以此满足车迷对于环境拟真度的渴望。正如你所看到的一样，RBR 赛道几乎达到"一模一样"的拟真程度，参差不齐的杂草、苍翠茂盛的森林、远景与近景的搭配，每一处景点都令人留连忘返。当然，画面的出众性并不只限于纹丝不动的照片地形，随着拉力赛事的不断推进，雨、雪、雾、冰的天气也会接踵而来。这种随机变化的模拟程度更是让人叹为观止，即使是晴朗的白天，清晨被浓雾笼罩的赛段能见度，与中午灿烂的阳光赛段能见度截然不同（这一点在比赛中也很重要），每个时段的差别都被 RBR 形象的刻画出来。这种改变比拉力赛本身更为有趣，枯燥乏味的驾车感荡然无存，玩家将置身于耳目一新的观光旅途中。假如你对于上面的说法仍然半信半疑，那么官方的对比图将打消你的一切顾虑，为了向玩家展示 RBR 画面的出类拔萃，Warthog 制作了游戏画面与实拍照片的对比图(王婆在卖瓜)，极强的拟真度终于让它们一洗前作的奇耻大辱。仅从审美角度出发，即使你对拉力赛不感兴趣，RBR 也将是一款值得细细品味的游戏。

真正的赛车效应展现

随着硬件性能的飞速提高，在游戏中引入越来越精确的物理效应引擎已经成为玩家关注的游戏话题。作为专业性极强的技术型赛车游戏，RBR 除了将赛车外观、重量、发动机、驾驶座与真车做到一致外，复杂深奥的物理法则和高等数学计算模型也被引入其中。游戏采用了别有新意的制作流程：赛车模型并不是经过整体结合组成，而是将每个大部件模块拼凑形成。这就给物理学的精细表现奠定了基础，游戏赛车彻底被模拟成了一辆真正的赛车，各种弯道的飘移距离(即使一个轮胎受到损害，都会有不同的效果)，轮胎与地面的摩擦痕迹，油量消耗指示表的微妙关系都模仿得惟妙惟肖。非常有意思的是，物理学与比赛之间还有着一层相辅相成的关系，有时在经过大水塘时，积水甚至会淹没排气管使赛车熄火(这个……)，就连天气与大气压这些看起来毫不起眼的自然因素，都会对赛车性能产生一定影响，不可思议的拟真感给人带来的感动真是难以言表。



从头开始的冠军之旅

对于玩家而言，伯恩斯(Richard Burns)应该是个陌生的名字，但对于车迷而言，他绝对算是如雷贯耳的名字。这位出身于英国的拉力车手，从1984年首次参加比赛以来，凭借着高超的技术已经荣获了众多世界各地的拉力赛奖项，2001年世界拉力锦标赛冠军更是确定他世界级赛车手的地位。正是因为伯恩斯优异的赛车成绩以及出自大英帝国的血统，Warthog开发商专门与伯恩斯达成合作协议，希望通过他的比赛经验来为游戏进行技术指导(肥水不流外人田)。

优秀的赛车手加上优秀的开发商，给RBR带来的临场感不言而喻。根据Warthog程序员Patrick O´Luanaigh宣称，游戏全程都符合世界拉力赛规则。刚开始，你无法像同类游戏那样立即参加比赛，必须先前往森林拉力学校(Forest Experience Rally School)。这是一间坐落在英国境内的真实学校（官方网站www.forestrally.com)，学员能在这里接受包括4×4、越野车和拉力赛车的专业性指导，并有豪华包间供学员们住宿。RBR中模仿的正是这间带着浓郁伦敦风格的拉力学校，你将在这里接受伯恩斯手把手的拉力赛车教学，教学的内容包括赛车的保养、驾车的技巧、拉力赛事介绍、紧急事故处理等等，不论你是“菜鸟”还是“王牌”，都将在这里学到伯恩斯多年积累的比赛经验(这可不是纸上谈兵，并且完全免费)，绝对让大家受益匪浅。



伯恩斯全程为游戏进行技术指导

森林拉力学校

路标指示牌为你领航



理查德·伯恩斯小档案



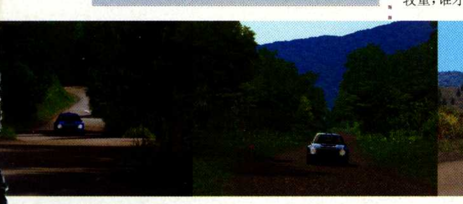
英文名：Richard Burns
出生地：英国，Reading
出生日期：1971年01月17日

参加WRC次数：91次
WRC胜利次数：10次
WRC最高排名：2001年世界拉力锦标赛冠军

挑战拉力赛的极限

当你顺利拿到“毕业证”后，祝贺你，你将开始梦寐以求的拉力赛之旅。在这个模式中，RBR为你准备了“标志206”(Peugeot 206)、“雪铁龙战车T4”(Citroen Xsara T4)、“富士翼豹2003”(Subaru Impreza 2003)、“三菱第七代EVO”(Mitsubishi Evo VII)、“现代爱仙特”(Hyundai Accent)、“丰田花冠”(Toyota Corolla)约10多种拉力赛车，以及英国森林(泥浆路)、芬兰北极圈(冰天雪地)、美国大峡谷(沙漠)、法国山区跑道(超长距离拉力赛，被命名为1万个弯的赛道)、澳大利亚首都堪培拉(砂砾层)、日本北海道(碎石路)全部符合真实的拉力赛道。不过需要说明的是，RBR可不像《极品飞车》只要踩下油门就能随心所欲的飞驰，比赛途中迷失方向、不小心掉落悬崖、赛车失去动力等意外情况都有可能在RBR中发生。更离谱的是，RBR还限制了赛车重生系统(官方可能会减少使用次数或时机)，简单的说，你无法像NFS系列一样随时都借助【R】键返回赛道，很多意外情况玩家都只能选择退出比赛……考虑到普通玩家对于拉力赛的理解，游戏中也会有不少人性化的设定，像赛道两旁有路牌指引你前进，车迷会帮你抬出陷入水坑的赛车，在区间维修站更换部件，请求直升机进行空吊支援(寒)……抛开这些外界的援助，比赛途中还有一名副驾驶与你并肩作战，他会帮助你勘察赛道、记录路况、朗读路书、用一口地道的伦敦英语来为你领航。

通过正式比赛的不断磨练，如果你认为驾车技术已达到炉红纯青的地步时，将能面对面挑战传说中的伯恩斯，或邀请朋友进行四人联机对战。在这两个模式中，Warthog都保留了赛车碰撞设定(可以将对手撞下悬崖)，赛车之间并不能进行鬼魂超越(ghost mode)。玩家将面对速度与智力的双重较量，谁才是真正的世界拉力锦标赛冠军，就看各位的表现了。





总体来看，RBR算是名副其实的拉力赛车游戏，我们能够想到的模拟程度他们都做到了。Warthog和伯恩斯试图创造一种前所未有拉力赛境界，同时也向外界证明，并不是只有日本人和美国人能制作赛车游戏，大英帝国永远都不会屈服！而我们能做的，就是升级好电脑，释放出肾上腺素，对着显示器放声大叫吧！■

A	■名称 仙剑奇侠传Ⅲ外传	■制作 大宇资讯	■上市 2004年第三季度
	■类型 角色扮演〖RP〗	■代理 寰宇之星	■版本 中文版



文/百合

仙剑奇侠传Ⅲ外传

怪物之风灵兽人

2003年8月，《仙剑奇侠传Ⅲ》的推出，重新让玩家们领略了“仙剑”系列的风采，它在延续“仙剑”世界观的基础上，讲述了一个近乎独立的故事，这也是“仙剑”系列脱离一代巨大阴影的一个成功开始。在《仙剑奇侠传Ⅲ》上市的前一个月，大宇资讯在大陆的研发团队——上海软星又开始了《仙剑奇侠传Ⅲ外传》的计划，而根据笔者从上海软星获得的消息，本作虽名为“外传”，在剧情、场景等各个方面规模将超过《仙剑奇侠传Ⅲ》。

仙剑引擎再改良

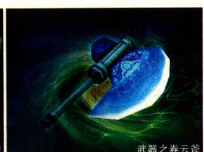
外传是在《仙剑奇侠传Ⅲ》的基础上着手制作的，采用改进后的3D引擎，更加成熟的画面风格，在3D技术上，程序人员在三代的基础上增加更多的功能，并且通过优化，使3D人物和场景的表现相比《仙剑奇侠传Ⅲ》更加优异，力求能够更完美的表现出仙剑世界面貌和风情。与其他游戏外传重用原作场景不同，《仙剑奇侠传Ⅲ外传》中所有的场景都是完全重新制作的，其中绝大多数是全新的地点与设计，即使是少数因为剧情需要与原作有重叠的场景，也由美术人员经过了大幅度修改和提升。例如蜀山场景，在外传中，场景面积比原来扩大了整整三倍，建筑众多，更现出一派祥云缭绕的仙家气氛。另外，据美术人员透露，本次场景的设计重点放在了北方，“长河落日”的苍凉感觉迥然相异于原作“小桥流水”的雅致风味，相信会给大家带来另一番新鲜感受。



武器之赤炎爪



场景之蜀山经库

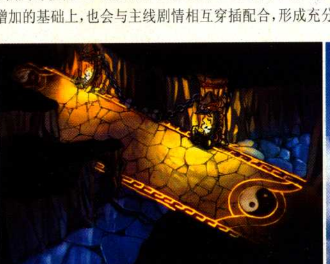


武器之卷云斧

仙剑剧情再发展

《仙剑奇侠传Ⅲ外传》的剧情将比三代更加庞大。鉴于“仙剑”系列的剧情是玩家关注的重点，上海软星的企划人员在剧情设计上汲取了《仙剑奇侠传Ⅲ》的优点，人物关系和主线情节发展将更加成熟，更加有吸引力，而支线剧情在规模增加的基础上，也会与主线剧情相互穿插配合，形成充分的相互影响关系。

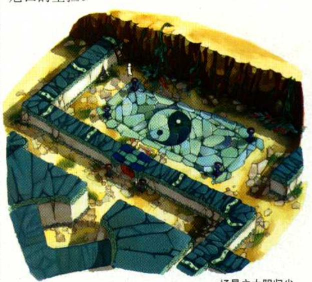
外传的故事发生在三代之后，一代之前，是一条联系一代与三代的纽带。一代中大量主要人物的前情，三代剧情中很多未解之迷，在外传中都有详细的交代。外传的剧情庞大浩繁，主要人物多达十余个，相互关系错综复杂，剧情长度更超过《仙剑奇侠传Ⅲ》。在两个大作的基础上，娴熟驾驭如此繁多的线索与人物，更现编剧功力，同时情节也更加张驰有致。人物方面，镇妖明王、李逍遥的父亲等等很多熟悉的人物也会出场，当然他们只是作为配角的身份，因为故事的主人公是全新的人物，没有在一代或三代中出现过。而且，这是“仙剑”系列第一次采用蜀山派弟子作为主人公，具有神秘身世的主人公南宫煌将背负挽救蜀山派危亡的重担。



场景之地脉门户



怪物之风灵兽兽



场景之太阴归尘

仙剑世界再扩张

《仙剑奇侠传Ⅲ》带给了玩家一个完整广阔的的仙剑世界：五灵、六界，天地形成的原因，制衡阴阳的力量。随着仙剑世界的完备，留给了玩家更多发挥与遐想的空间。而外传就是为玩家准备的一个全新舞台：李氏家族的发展、神魔争斗的渊源、蜀山圣地的来龙去脉等亘古至今的谜团都在等待着玩家通过自己的努力亲自去揭开。

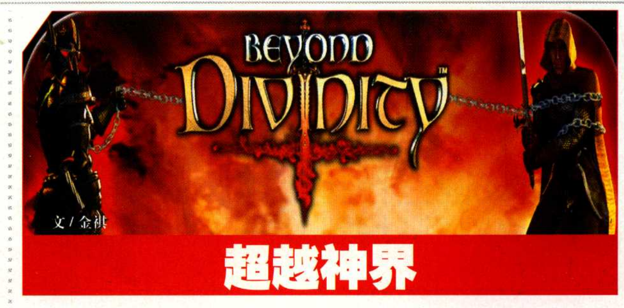
另外，在战斗系统和其他的辅助系统方面，上海软星也进行了很多新的设计，虽然目前笔者还不能获得这些新系统的资料，不过相信这些新设计将会给玩家带来更多的乐趣，而随着《仙剑奇侠传Ⅲ外传》的持续曝光，玩家很快就能了解到这些新系统，请大家关注《家》的后续报道哦！■



场景之蜀山后山

■名称 Beyond Divinity ■制作 Larian Studios ■上市 2004.3
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

A-



文/金祺

超越神界

2002年度上市的幻想类RPG《神界》不仅给沉寂已久的业界带来了一股清新之风，也令游戏的制作者Larian Studios声名大振。正是因为游戏的不凡表现，Larian Studios将自己的下一部作品由原先的《穿梭者》更名为了《超越神界》。这款新作的背景设定在《神界》故事发生之后的20年，但它绝非一部资料片那么简单，全新的角色、宏大的情节、改进的设定，将带给您比前作更为震撼的游戏体验。

落难的英雄

在《超越神界》中玩家将扮演一位落难的英雄，在除魔战争中屡立战功的您却在一次大战中失手被擒。正当您在牢中长吁短叹，认为大限将至之时，一位意想不到的救星——死亡骑士突然出现并将您从牢狱中解救了出来。不过故事并没有就此结束，骑士告诉您由于遭到了恶魔Samuel的诅咒，您的灵魂已经同他融合在了一起。从此你们两人的生命将合而为一，如果其中一人不幸归西的话，另一个也同样难以幸免。毫无疑问，这种状况是双方都难以接受的，一向势不两立的对头因此携起手来，为了寻求解除诅咒的方法而奔忙。经过一段时间的探访，你与你的“朋友”终于找到了解除咒语，令彼此得以解脱的方法：揭开远古传说中的秘密，成为能够自由驰骋于各个空间的“穿梭者”。为此，你们开始了一次漫长而凶险的旅程。





奇异的同伴

在整个游戏过程中，死亡骑士将一直陪伴在您的左右，他会时不时给玩家提供一些建议，其中有些能够帮助您解决所面临的难题，而另一些则可能将您引入歧途，如何取舍就取决于玩家的判断能力了。虽然死亡骑士的言语粗鲁，脾气急躁，但这并不妨碍他成为一名精于近身作战的优秀战士。当然，由于你们的灵魂已经被禁锢在了一起。因此在战斗中玩家必须时刻顾及死亡骑士的安全，如果他不幸战死的话游戏同样会结束。同前作相比，《超越神界》中的战斗将变得更富策略性，玩家需要同时控制自己和死亡骑士两位角色。Larian Studios对战斗操控进行了一定程度的简化，使得玩家能够更加自如地控制各个角色。另外，暂停按钮的地位也得到了提升，玩家必须根据战局的发展随时暂停游戏以便对角色发布新的指令。







丰富的任务

虽然《超越神界》拥有非常明确的故事主线，制作者还是为玩家准备了丰富多彩的分支任务和剧情，游戏的最终结局也将根据玩家解决任务的方式而发生相应的变化。《超越神界》提供了一个完善的声誉系统，游戏中玩家的一言一行都会被记录下来，而这些都将对游戏进程产生影响。在游戏世界中分布着许多被称为“战场”的区域，玩家可以通过特殊的传送门到达这些神秘的地方，在这里有着大量随机出现的任务和精彩刺激的战斗。您可以藉此提升角色的能力，觅得神兵利器，甚至学到一些罕有的技能。

自由的设定

在角色塑造方面《超越神界》赋予了玩家相当大的自由度，开始时你可以选择扮演角色的性别、身体类型、面部特征、发色和肤色，玩家甚至能够选择使用一个孩子来进行游戏。同前作有所不同的是，在游戏中并没有非常明晰的职业划分，制作者将角色技能分为了“战士”、“魔法师”和“幸存者”三个派系，在游戏过程中玩家可以从中选取相应技能进行修炼以提升角色的能力。

《超越神界》沿用了《神界》的游戏引擎，制作者认为这种做法能够使其将全部精力都放在系统优化和情节编排上，为玩家带来更加精彩的作品。当然大量的新特性也被加入了引擎之中：游戏中的人物采用了3D造型，使得他们的动作显得更为逼真；整个世界的交互性也大为加强，玩家可以充分利用场景中的各种物体；最新的DX9技术也出现在了游戏中，带来了更为优秀的声光效果。■









■名称 Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre ■制作 Ritual Entertainment ■上市 2004.2
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / Oscar

黑鹰坠落:刺刀部队

近来,团队战术游戏大有"走俏"的趋势。《彩虹六号III》(Rainbow Six 3)已经吸引了众多玩家的目光,而电视游戏中的同类作品也是颇具人气。与以往相比较,团队战术游戏更注重细节的重要性,而并非仅依靠名气获取赞许。《黑鹰坠落:刺刀部队》(Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre,后文简称BHDTS)同前作相比,无论在单人游戏方面,还是在多人游戏方面,都做了明显的改进。这些是游戏开发公司Ritual Entertainment在悉心听取了广大玩家的意见之后,努力做出的结果。

BHDTS的故事背景设定在不远的将来,发生在两个迥然不同的地域。游戏的第一阶段是在哥伦比亚进行的,而第二阶段则转移到伊朗。两者之间没有必然的联系,各自都是独立的战役。同前作相比,游戏中增加了三种新型武器,分别是Heckler & Koch G3、G36和PSG1(玩过《合金装备》的玩家应该对PSG1非常熟悉)。此外,还新增了一些战斗车辆,包括大型摩托艇和两栖气垫船等。这些武器和车辆都将出现在单人游戏和多人游戏中。不过,BHDTS中尽管新增了一些战斗车辆,但是游戏开发者的本意并不打算让玩家在游戏中驾驶这些车辆。大概是他们认为三角洲部队人员是精英战士,而不是飞行员或者司机。所以,在游戏中飞机和汽车自有别人去驾驶,而玩家所要做的事情仅是在飞机或汽车上使用武器来攻击敌人。

在图像方面,BHDTS于前作的基础上有了明显的改进。在游戏中,当玩家乘坐直升飞机来到哥伦比亚的时候,将会发现自己置身于茂密的丛林之中。游戏开发者Ritual充分发挥出游戏引擎的优势,制作了一些令人印象颇深的场景,而这个游戏引擎如今也被称作为"黑鹰坠落"引擎(Black Hawk Down Engine)。除了浓密的草丛和树木掩盖的地区之外,游戏中还将出现贫瘠的山丘地带,而且行动队员的头上也带上了插着干草树枝为掩饰的帽子,脸上涂抹了墨绿色的油彩,使得角色形象更为真实化。当直升飞机掠过水面的时候,气流会激起很多水纹;而当它降落的时候,地面上则会扬起大量尘土。此外,在哥伦比亚的战斗中,很多场景都是雾蒙蒙的效果,真实地反映出热带丛林的特点。

在AI的设定方面,玩家将会发现自己的队员比从前聪明了很多。尽管还没有达到完全自觉行动的程度,但是已经能够主动战斗,寻找掩体,并且在玩家的命令下有效地清理房间中残余的敌人。同时,敌人的AI也有所加强。在哥伦比亚的一个任务中,玩家需要在直升飞机上使用机枪摧毁敌人一连串的无线电发射站,以切断其用于武器和毒品走私的飞机场的对外联络。在行动过程中,玩家将会发现,当摧毁了敌人的一个无线电发射站之后,在接下来的战斗中,就会遭到敌人非常猛烈的抵抗,敌人针对玩家的作战意图做出了明确的反应。当玩家进入伊朗展开行动时,将会发现自己所面对的是更为致命的敌人。毕竟,哥伦比亚的毒贩们没有受过严格的战斗训练,而伊朗的敌人则会向潮水般涌向你,毫不犹豫地牺牲性命以确保任务的完成。比如,在一个防卫任务中,玩家将不得不硬着头皮抵挡大批亡命之徒驾驶着汽车的疯狂攻击。

在多人游戏方面,BHDTS最多可以允许50个玩家同时连线游戏,令战斗异常火爆。在King of the Hill模式中,玩家能够从任何角度靠近敌人,同样敌人也可以从多个角度或者高度来接近玩家,从而使得整体战术更具灵活性。同BHD一样,玩家在游戏中可以通过使用匕首搏杀敌人,爆头或用狙击枪杀死敌人的狙击手来获得奖励点数,这也使得战斗的激烈程度和趣味性都明显增加。除此之外,NovaWorld还将继续提供细致的全世界等级排名系统,而不收取额外的费用。

总的来说,BHDTS虽然是《黑鹰坠落》的一部资料片(需要安装了《黑鹰坠落》才能运行),但是游戏内容同原作相比并不少,哥伦比亚的5个任务和伊朗的6个任务加在一起较之原作有过之而无不及。另外,游戏在诸多方面也做了明显的改进,无论是图像画面,还有游戏性都有了相当大的提高。因此,对于"三角洲迷"们来说,BHDTS当属一款极具吸引力的游戏。■





雇佣军:秘密战争

前些时候，游戏界好象掀起了一阵“FPS旋风”,FPS大作频繁出现，《光晕》(Halo:Combat Evolved)、《使命召唤》(Call of Duty)、《代号XIII》(XIII)等等，虽然各个都是E3得奖作品，但始终没有《战地1942》(Battlefield 1942)去年那么风光，FPS与模拟的完美结合展现了近代战争的魅力，也正是它的出现，使得FPS游戏的范围更加宽广，就连最经典的“三角洲”也在最新版本中增加了可以驾驶的交通工具。今天给大家介绍一款与“战地1942”系列非常相似的新游戏——《雇佣军：秘密战争》(Soldner: Secret Wars,后文简称《雇佣军》),它出自奥地利一家名不见经传的游戏开发公司Wings Simulations之手。

战地2010

《雇佣兵》的背景设在了未来的2010年。半个多世纪以来，世界各军事强国一直都没有停止过在国防和科技领域上所进行的较量。美英等超级大国开始逐渐疲于所扮演的“世界警察”角色，多年以来在所谓的维护世界和平的军事活动中付出了沉重的代价。这些都导致了他们在经济、国家和民族冲突各个方面问题的出现。并且，在呼吁世界和平的主题下，各国都减少了传统的军事行动。越来越多的国家选择了“雇佣军”形式的军事作战团体去完成军事任务。而玩家则将会扮演一名高科技作战军团的雇佣士兵，你需要充分运用手中的枪支、坦克和飞机等作战武器投身到每一场战斗中。

较真实的战斗

如今，所有的FPS游戏都在追求战斗的真实性，只有真实，才能体现这是一场争。《雇佣兵》所使用的图象引擎虽没《毁灭战士III》那么强劲，但也有不错的表现，整体效果非常出色，玩家在游戏中能感受到一个逼真的环境，随风摆动的树叶、高低不平的山区、生机勃勃的热带雨林、实时动态的天气和季节变化效果，玩家在采取军事行动之前完全可以通过数字卫星系统对行动可能出现的状态变化进行分析。另外，游戏还采用了一种名叫“ADS-ADVANCED DESTRUCTION SYSTEM”的物理系统，玩家可以通过手中的武器对周围的环境进行任意破坏。







最全面的战争

《战地1942》之所以大受玩家欢迎，是因为游戏中的武器种类繁多，各式各样的枪支、坦克、飞机等等，但由于受到时代和战区的限制，游戏只能采用符合历史的武器，而《雇佣兵》则不同，时间在未来，武器不受任何因素限制。当然，那些太落后的武器肯定不会出现。据官方的资料透露，仅游戏中供玩家选择的枪支种类就有60种之多，其中包括了大家所熟悉的“沙漠之鹰”、“M4”、“AK47”等杀伤性极强的武器。此外，游戏中还将会提供超过70种可供操作的机车，作战坦克和喷气式飞机，其中有BJ212A吉普车、T-80坦克、“黑色鲨鱼”直升机等。也由于武器种类太多，游戏不得不在每场战斗开始之前对各式武器的使用功能和性能进行说明介绍，玩家甚至可以去官方网查看各武器的详细资料。





创新，再创新

可以说《雇佣兵》的游戏模式是完全照搬《战地1942》的，为了不让两者完全相同或者为了体现一定的独创性，除了武器种类不同外，开发人员还专门在细节上做了多种独特设计。个性化系统能够允许玩家自己定制人物特性，如果玩家对自己的人物设定不满，可以为自己设定肤色，头盔，夹克，裤子，还可以为自己增添太阳眼镜，纹身，背包等一切个性装扮。通过这些组合，游戏中将包含6万种不同的人物角色设定。游戏视角可以在第一人称和第三人称视角之间直接自由切换。联机状态包括了众所周知的死亡模式，夺旗，和人质援救等模式，玩家也可以自定义网络游戏模式，所有模式都支持32人同时在线。

最后，我们希望《雇佣兵》能跟游戏主创人员所言一样：“这将是一款有别于其他同类游戏而且值得期待的作品，因为它将带给玩家更真实的感觉”。■

A-

■名称 Knights of Honor ■制作 Black Sea Studios ■上市 2004年第二季度
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / Oscar

荣誉骑士





荣誉骑士》(Knights of Honor,后文简称KoH)是保加利亚游戏开发小组Black Sea Studios制作的一款即时战略游戏。初看之下,玩家会觉得该游戏与“帝国时代”(Age of Empires)或是其他一些以中世纪战争为背景的战略游戏相似;但是进一步深入这款游戏之后,相信玩家将会发现这种所谓的相似仅是表面现象。因为KoH所涉及的范围更为广阔,内容也更为丰富。按照Sunflowers Int.的话来说,KoH并不是传统的即时战略游戏,而是“征服帝国”的模拟游戏。

在KoH中,玩家的最终目的就是要运用战争、外交和间谍等策略来统治整个中世纪欧洲。游戏中的世界地图涵盖了整个欧洲大陆,从西面的葡萄牙到北面的挪威和瑞典,并且越过俄罗斯的最西边境继续向东延伸。令人称道的是,游戏中的每一个事件都完全是在实时中发生进行的。有时玩家可能在世界地图的界面中向各个行政区域发布宏观指令,而有时玩家又要在战术地图界面中细致地巡查自己的“领域”,或者在战斗时周密部署作战策略。

KoH的游戏重点偏向于整体战略决策,而并非基本的管理阶段。在这一点上,Sunflowers Int.处理得非常细致。在游戏中,玩家将扮演国王的角色,毕竟国王不必操心领土上农场或是码头的安置问题,这些琐碎的事情可以让骑士们来解决,而且还可以让骑士们来管理“领域”和军队。KoH中大约有1000个互不相同的骑士,他们各自拥有一些独特的能力。比如,拥有“恐惧”能力的骑士在率领军队与敌交战的时候,可以用恐惧侵袭敌军,使敌人士气受挫;而拥有“领导”能力的骑士则可以带领队伍以超出平常的速度行进。此外,具有其他一些能力的骑士还可以在管理“领域”时获得一些额外的经济奖励。



在KoH中,除了战争之外,外交也是非常关键的。要对付150个不同的“领域”和几个不同的派系,单靠简单的征服是行不通的。利用外交方式,玩家可以与电脑AI合作建立联盟与和平条约,或是对其宣战。游戏中一系列的外交指令能够让玩家组合成很多复杂而有效的外交手段。例如,在游戏中,玩家可以将女儿嫁给另一位国王,然后派一名刺客去暗杀这位国王。这样,就可以轻易夺得他所有的领地。当然,如果行动失败则导致其他国王的关系疏远。

在游戏中,尽管骑士们控制着基本的经济活动,但是玩家仍然可以自行设定不同“领域”的生产优先权。将游戏切换到近距离视角时,玩家便可以看到围绕在中央城堡附近的森林、农场和矿山。如果玩家将生产的重心转向粮食生产,那么额外的谷物图标就会出现在农场上方;而如果将重心转向采矿,那么更多的砖块图标就会出现在矿山区域的上方。这种表现模式不禁让人想起了“文明”(civilization)中的城市管理方式。

KoH中的资源主要分为三类,分别是基本资源、贵重资源和外来资源。其中,基本资源包括食物、木材、石头和铁矿,它们都可以从自己的领地上获得;而贵重资源则需要从被征服的地域上取得。至于外来资源,玩家必须先建造一个大规模的通商港口,或是占领了拥有此种资源的特殊区域,然后才能间接获得。

除了经济以外,玩家还要对作为“领域”中心的城堡进行建设。最初,城堡由矮小的木头围栏构成。随着不断地升级,城堡规模逐渐扩大,最终成为拥有城墙、塔楼和内部要塞的雄伟建筑。同时,对城堡的升级也促进了技术的升级。玩家可以购买工厂、市场以及其他的一些辅助性建筑,比如城垛和防御炮台,以增强城堡的功能。在近距离视角下,玩家可以细致观察到城堡内部和周围的情景。农民每天匆忙地劳作;枪兵在城墙边巡逻;而弓箭手则在防御炮台里守望。

在游戏中,玩家所看到的城堡内部和周围的活动情形受日夜循环的影响而有所不同。也就是说,游戏中的环境场景是不断变化的。当夜幕降临的时候,玩家可以清楚地看到城堡被火把照亮;而在阴雨天气中,城堡四周又是灰蒙蒙的一片,让人看不清周围的景象。而且,昼夜天气的变化还会对战斗产生影响。比如,在黑夜行动的时候,由于夜色缩小了侦察兵的视线范围,因此在夜幕下行进和战斗往往会出现各种不同的情况。

与其他历史题材的游戏相同,KoH中也包括一些经典的历史战役。例如黑斯廷斯战役,在游戏中则被重新制作设计为不同的关卡。此外,KoH的多人游戏模式同样侧重于战争方面。游戏允许最多6人通过互联网或者局域网进行连线游戏。

当前,尽管以中世纪为背景题材的战略游戏为数不少,但KoH却是一款具有独特风格和鲜明特色的游戏,相信它一定会在竞争激烈的游戏市场上获得广泛的关注。游戏预计将于2004年第二季度上市。■



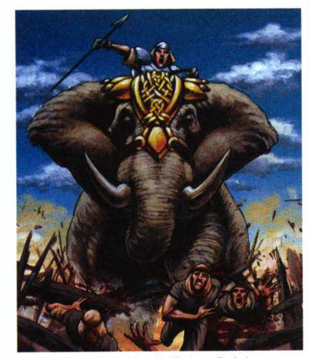
■名称 Warlords Battlecry III ■制作 Infinite Interactive 上市 2004年第二季度 B+
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 英文版



文 / Oscar

呼啸战神 III

提起即时战略游戏，没有几款游戏能够象《呼啸战神 II》(Warlords Battlecry II，后文简称 WB2)那样作为一款续作而被倾力打造。不过，这也是可以理解的。《呼啸战神》(Warlords Battlecry)的确是一款优秀的即时战略游戏。在游戏中，人类和魔幻生物之间展开了一场旷日持久的战斗，双方凭借各自独有特殊能力的部队，以及左右战局的传奇般英雄角色，将神秘的奇幻世界搅了个天翻地覆，给玩家留下了非常深刻的印象。而WB2则是在原作的基础上，将即时战略因素和角色扮演因素有机地结合在一起，并且加以改进和提高，使得整体游戏性更胜过了前作，从而颇受玩家青睐。如今，该系列游戏中的第三款作品《呼啸战神III》(Warlords Battlecry III，后文简称 WB3)正在紧张的制作之中。那么，这款游戏又将是怎样的情形呢？



其实，澳大利亚的游戏开发小组 Infinite Interactive 在去年就已经悄悄地开始了 WB3 的开发工作。从目前的情况来看，游戏制作人员很明显是要在原作的基础上进一步增加更多的全新特色。比如，游戏将增加五个新的种族，从而使得游戏中的种族数量增加到十六个，并且还增加了三种魔法球(中毒、预言和神秘)以及三十种全新的魔法。此外，游戏中还将增加三种新的地形设定(草原、沙漠和火山地带)，以及八种新的英雄职业。

除了新增的种族和魔法之外，游戏的主体部分也进行了重新制作。应广大玩家的要求，游戏中的英雄类别如今被设定为与种族无关，因此玩家将有机会创建不死德鲁伊或者矮人骑士等角色。此外，游戏中英雄提升等级的方式也进行了改进。在 WB3 中，英雄将可以在游戏进行之中提升等级，而不必象先前那样，一定要等到当前的战役结束之后才能升级。或许这听起来并不算什么，但是这项改进却可以加强游戏中 RPG 因素的效果。尤其值得一提的是游戏中全新的物品系统。如今一些物品已经具有了附加能力，对游戏的进行产生一定的影响。比如，有



的物品竟然能够自动施放魔法，这真是令人意想不到。另外，游戏中还增加了能够生产出游荡怪物的巢穴，以及购买物品和魔法的商店。

目前，有关游戏战役方面的细节内容还极为零星。不过，据说游戏的故事背景是发生在 Etheria 的南部大陆，那里崛起了一股新的势力 Fifth Horseman。为了对付潜在的威胁，玩家必须通过建立联盟或打破联盟的方法来解决。先前提到过，游戏中增加了5个新的种族，这些新种族包括巨大扭曲的怪物 Plaguelords，它们的主要特点便是传播疾病；蛇形的 Ssrathi，它们来自南部丛林，有自己的牧师和巨型怪兽；昆虫模样的 Swarm，它们是 Lord of Famine 的仆人。而人类则被分为了两个独立的种族，分别是 Knights 和 Empire。Knights 种族只拥有骑兵部队和高级骑兵部队，而 Empire 种族则不仅具有巨大的战象部队，还可以在需要额外部队的时候即刻雇佣各种佣兵。

WB3 保留了该系列游戏颇受欢迎的动态战役系统，也就是说，玩家可以选择战斗的路径，而不必象在许多即时战略游戏中那样去按部就班地完成直线式任务，这里所有的战役都是非线性开放式的。另外在外交方面的选项将比 WB2 中还要多。当然，游戏最终目的只是一个，就是消除 Fifth Horseman 这股新势力所带来的威胁。

同前作相比，WB3 的图形引擎也明显进行了改进，毕竟 WB2 的画面效果确实太过乏味了。虽然 Infinite Interactive 还在坚持使用 2D 引擎，但是他们如今正在致力于调整作战单位及场景效果方面的工作，以便使游戏中的怪物看起来更加逼真。此外，游戏开发者还创建了一套提高魔法效果的全新粒子系统，以及使地图看起来更为细腻的地形渲染系统。

至于 WB3 的多人游戏部分，游戏开发者还没有透露太多的消息。据说，游戏除了包括标准即时战略游戏中的死亡竞赛和团队竞赛之外，针对每种游戏模式还提供了多达 12 种不同的胜利条件。此外，游戏还将提供一项互联网比赛服务，以吸引更多的玩家。

很明显，Infinite Interactive 希望通过改进游戏画面和增加游戏内容来扩大“呼啸战神”系列的忠实玩家群体。虽然游戏开发公司的名字更换了，但是 WB3 仍然是由优秀的游戏开发人员在制作的，因此，必然还是一款相当值得期待的作品。■





B

■名称 Space Hack ■制作 Rebelmind ■上市 2004年第二季度
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

文 / 金祺

太空刀客

2002年上市《纳粹的阴影》(Grom)令我们知道了Rebelmind,这个来自波兰的工作室自1994年成立伊始,就将制作高品质游戏作为了自己的目标,而《纳粹的阴影》的市场表现更是增强了制作者的信心。不久前Rebelmind公布了新作《太空刀客》(Space Hack),同目前RPG界盛行的中世纪魔幻风格有所不同的是,游戏将场景放在一艘行进于太空中的飞船之上,以下就让我们来一窥它的全貌:

被流放的刀客

我们的主角原先是一名太空战队的官员,虽然脾气暴躁并有些自大,但凭借自己强壮的身躯和果敢的作风还是深得长官的器重。而一次发生在火星上的事件更是令其声名大振,当时他仅仅凭借手中的一柄大刀就孤身剿灭了30位劫匪,将150名人质解救出虎口,从此人们把他称为"Space Hack"。不过由于拒绝参与对起义殖民地的镇压行动,法院判令将他驱逐出银河系。他同许多罪犯一起登上了移民飞船,向着外太空进发了。







危机中的飞船

由于科技的进步,移民飞船采用了极为先进的设计,飞船内部模拟地球建造了多个生物圈。一旦寻找到适合人类生存的星球,这些生物圈就会跟随流放者一同降落到新的星球上,帮助他们尽快适应新的环境。不过这艘名为Maximus XV的飞船显然不太走运,它非但没能抵达目的地,而且被吞入了一片巨大的黑色星云之中。不过更糟的事情还在后面,人们很快发现大量危险的外星异形也被困在了这片星云里。在异形的攻击之下,飞船的防卫系统一击即溃,生物圈接连失守,幸存者们集中在最后一个生物圈中,奋力抵御着异形们的进攻。但这显然不是长久之计,目前人们唯一的希望就是找到飞船内的应急太空舱,利用它来脱离险境。可是现在飞船的其他部分都已经被异形所占领,想要突破它们的堵截去寻找太空舱简直难比登天。在这关键时刻,我们的英雄挺身而出,孤身踏上了寻找太空舱的道路。

饥饿的异形们

在寻找太空舱的过程中玩家将遇到40多种形状各异的异形,它们分别来自三个不同的星球。其中的一类是由金属组成的机器人,它们正试图重建生物圈,将之改造成为自己星球的样子。另一些类似于爬行类动物的异形正肆无忌惮地进行着破坏并吞噬人类所创建的一切。不过其中最为可恶的当属最后一类异形,这群形状怪异的家伙正在将人类作为自己的食物。虽然形状大不相同,但异形们有着两个共同点:讨厌您的出现并且异常残忍。



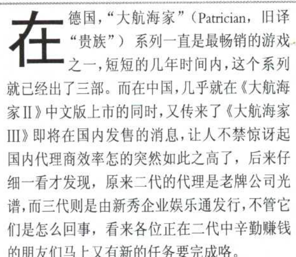


典型的RPG模式

游戏地图中央是一块类似于村庄的区域,这是几幢由铁墙环绕的大楼,幸存者们借此来躲避和抵抗异形们的攻击,这是玩家购买武器装备和补给的地方。在此地玩家还将遇到大量形形色色的NPC,他们会提供各种各样的信息和任务给您。由于流放者的身份,在游戏开始时玩家开始只能使用一些经过改造的简陋武器来对付异形。不过随着冒险的深入,您将寻找到许多威力强大的高科技武器,利用它们来对付敌人。通过杀敌和完成任务玩家可以获得相应的经验值和属性点数,您可以使用它们来提升角色相关的能力。如果将属性点分配在"强壮"方面的话角色的力量会变得十分强大,而一旦玩家选择增加"知识"属性值,角色就将有机会使用更多的特殊武器。

《太空刀客》将使用《纳粹的阴影》引擎的改进版本,制作者声称几乎修改了引擎的所有代码,令游戏的画面表现获得了很大的进步。尤为值得一提的是作为一款3D游戏,《太空刀客》的配置需求仅为区区赛扬800 MHz的CPU、GeForce2 MX级别的显卡和128 MB内存,相信绝大多数玩家都将有机会充分享受到游戏的乐趣。■





大航海家III

文 / 可林

在德国，“大航海家”（Patrician，旧译“贵族”）系列一直是最畅销的游戏之一，短短的几年时间内，这个系列就已经出了三部。而在中国，几乎就在《大航海家II》中文版上市的同时，又传来了《大航海家III》即将在国内发售的消息，让人不禁惊讶起国内代理商效率怎的突然如此之高了，后来仔细一看才发现，原来二代的代理是老牌公司光谱，而三代则是由新秀企业娱乐通发行，不管它们是怎么回事，看来各位正在二代中辛勤赚钱的朋友们马上又有新的任务要完成咯。

商业同业公会之崛起

游戏的副标题叫做“商业同业公会之崛起”，熟悉二代的朋友想必都清楚那部作品中，讲述的是德国如何在商业同业公会的妥协下控制整个欧洲贸易经济的历史过程，到了三代，制作者将背景移到了商业同业公会全面崛起这一时期，游戏中玩家将亲身经历同业公会十二个成员国在贸易经济上的兴衰成败，体验那段难忘的岁月。

游戏一开始，玩家需要从同业公会的十二个成员国中选出一个开始自己的贸易生涯，每个国家的国土面积、人口数量以及航运程度都各有相异，各国的贸易需求也各不相同。在资源方面，游戏结合时代特征将其分成了四个部分：食物、原材料、消费品和贵族才能享用的奢侈品。它们在各个国家之间的流通都要通过或船来进行。玩家扮演的就是这样一个航运商人的角色，而实力就是在此过程中慢慢积累起来的。



开展贸易的国家都有自己的市场，市场中的各种建筑都有着自己的作用。在船坞可以看到一份商品交易列表，买卖货物就在这里完成。有些建筑承担着多项任务：市政大厅除了负责发布官方公告外还提供同业公会的最新信息，当地议会的最新决定，负责当地周边海域巡逻的船只也是在这里招募。至于募捐、举行庆祝活动等等都在特定的地点进行。要想成为一个成功的贸易家，一定要善于利用市场中的各类设施，这样才能做大做强。

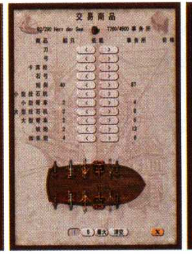
容易上手的赚钱之路

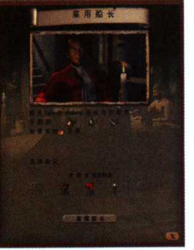
模拟经营游戏给人的感觉往往是复杂艰深，这也是很多人望而却步的原因。不过《大航海家III》秉承了该系列一贯的易上手特点。游戏提供了一个教学模式，分为五章，内容涵盖基本命令、界面操作、船只战斗等多个方面。而当玩家在操作游戏时，鼠标指针停留在特定的功能键或是游戏中具有特定功能的建筑商是都会有相应的说明，新手也能很快地融入到游戏中去。不少实时模拟经营游戏往往很难在游戏的深度和实时性上达到完美的平衡，因为实时化的游戏一旦内容做得过于丰富就会让玩家应接不暇，而在《大航海家III》中，制作小组体贴的设计了六种不同的运行速度以照顾水平不同的玩家，每个人都可以在游戏中体验航海时代的乐趣。

游戏的图像表现也相当不错，无论是高低起伏的地形、风格各异的地区建筑和城镇风貌，还是各色职业的不同人物，制作小组都将它们刻画的惟妙惟肖，特别是游戏过程中各类人物的细节动作让人印象深刻，不过，相对于上代来说，画面水准提高幅度不是很大。至于背景音乐方面，由于请到了德国著名的交响乐团演奏，其一流的水准自然是一般游戏难以望其项背的了。■









B+

■名称 恋爱游戏制作大师Ⅱ ■类型 策略〖ST〗 ■制作 Enterbrain ■代理 光谱资讯 ■上市 2004.1 ■版本 中文版

文/超级马力

恋爱游戏制作大师Ⅱ

除了《俄罗斯方块》以外，再好的游戏终究不免有打通穷尽之时，而且游戏中往往有不体恤民情的愚蠢设计，叫人郁闷。开发商倒不用愁这些，发行几个补丁续传继续骗钱就是；只可怜玩家对于这种种的不平等却是无可奈何，谁叫游戏是别人做的呢。哪里有压迫，哪里就有需求，因此而产生了一系列游戏DIY的工具：比如《游戏工厂》(GameFactory)，《RPG梦工场》(RPG MAKER)等。在这个不算很长的名单中，现在还要添加进这一款：《恋爱游戏制作大师Ⅱ》(以下简称《恋Ⅱ》。

更多的恋爱幻想可能性

术业有专攻，游戏DIY软件因为不涉及复杂的编程，所以很难面面俱到，更多时候是针对特定游戏类型而设计的——比如RPG MAKER就是针对日式RPG游戏而开发的，做不出别的游戏。以往的游戏DIY软件往往集中在RPG、SLG或者ACT，而《恋Ⅱ》却独辟蹊径，将重点放在了“恋爱养成”这一独特游戏类型之上……大家都知道这意味着什么，从此“骑马倚斜桥满楼红袖招”不再是午夜的梦想喽。



接下来会安排什么情节呢

《恋Ⅱ》的前作《恋爱模拟共和国》早在2000年就已经推出了中文版，引起众多热爱创作热爱“生活”的玩家——尤其是男性玩家——的热烈反响，不曾想原来这依红偎翠、香软玉润的世界也是可以自己定制的，岂有不爱之理。原创公司Enterbrain看在眼里，乐在心里，情知这回确实抓住了玩家寂寞的心，于是又推出二代续作，提供了更多的功能定制、更多的素材选择以及更多的设定样式，总之一句话，更多的恋爱幻想可能性！



看起来很像专业的恋爱游戏吧

简易的操作完成千变万化



给MM穿上泳装……嘿嘿

定做自己的帅哥模样吧

“恋爱游戏制作大师”(我讨厌这个名字，因为我不能去掉“游戏制作”四个字然后自称……哭)预先收录了丰富的背景、角色、配乐等素材，因此我们可以完全不必担心素材取得的问题，只需发挥创意完成剧本的编写与流程的设计即可。其他的诸如图象转换模式、AVI插入功能，都是预料之中的功能，这里略去不谈。值得一提的是，工具也提供了非常简易的游戏程序编写，几乎不必用到键盘，只需鼠标便能将心目中的游戏设计完成，设计者可以在程序中透过运算来控制各种设定，以及恋爱游戏最最重要的“好感度”，并根据好感度来设定角色的情绪变化、心仪对象、甚至剧情走向。整个系统可以很容易的实现复杂的恋爱效果，只要你花上99%的汗水，再加上1%的执(怨)念，就可以轻松掌握。

唯一的限制是你的想象力

既然是恋爱游戏制作，剧本定制功能是绝不能少的。没有感人的剧情和巧妙的对话，美少女们也不过是一群0和1组成的比特骷髅罢了。前面提到的那些设计功能只能提供外在的华丽，真正想要为游戏注入灵魂与内涵，还得看剧本情节的功力如何。这取决于玩家自身的素质，任何软件在这方面都是无能为力的。不过《恋Ⅱ》算是尽了最大的努力来方便玩家编织自己的梦想。它提供了一个事件编辑器，该编辑器使用“时间轴”来管理游戏中的事件：就是把事件开始的日期时间指



这是一张场景素材

定成是“条件”中的一项，如此一来，只要在游戏中到了设定的日期时间，该事件便会执行。相信这样的游戏方式对恋爱冒险与养成游戏的玩家们并不陌生。然而，不用时间轴也同样可以制作游戏，譬如通过对谈话选项的设定，经由不同对话与项目的选择，或是点选图片的不同位置，而导向不同的支线，最终更产生多样化的结局，唯一可以限制游戏成功的，恐怕只有设计者自身的想象力吧！

最后再透露一点《恋Ⅱ》最诱人的地方，那就是无限可能的扩充性与发展性，说白了就是除了能对游戏内置的人物设定各种不同的姿势动作(包括穿戴衣服、装饰等)之外，那还可以干脆拿自己和暗恋对象的照片、声音、影片汇入游戏之中，尽情地……咳，我的意思是横行无忌地……呃，不，其实我想说的是……算了，总之很不错，真的很不错……■





文/浪子韩柏

富甲天下Ⅳ

在中国，已经推出三代的"富甲天下"系列是唯一可以和大宇"大富翁"系列抗衡的桌面游戏，在2003年末，光谱公布了《富甲天下Ⅳ》的计划，这个系列的最新作再次以优良的继承和奇特的创新要素吸引了大家的目光。

大幅改进：城池经营系统


最受期待的线上系统

《富甲天下Ⅲ》至今令玩家津津乐道的就是其独特的城市特产经营系统。玩家只要不断加盖城池内各种设施，提高经济产出，实力自然就会不断壮大。而在四代中，就不是那么简单的道理了，除了设施种类大幅增加外，功能性提升到比数量更重要的地位，因为每座城池都只能兴建一至三栋设施，必须有取舍，针对不同的城市决定相异的开发重点。而且，在本作中，设施的影响范围将超过城池本身，比如：市集的修建不仅会增加我方城池税收，连附近敌城也都沾光，所以兴建何种设施，其放置于何处，才能让我军获得最大的好处，对敌军造成最大的伤害，这一切都极富策略性。

更具策略：全新智谋体系

在前三作中，锦囊妙计是必备物品，而在本作中，其表现手法又有不同：玩家只要取得新增的道具——建筑图，就能自由的在城池里建筑各种有趣的东西：提升我方兵力的飞虎营、逃避战争的免战牌、降低周围城池人口的屎王神、迷倒敌方主公的怡春院等……有多达47种功能五花八门的建筑可供选择，这些建筑在一定程度上，就起到了以前的锦囊妙计之功效。而且和城池经营系统紧密结合，显得更加自然合理。灵活运用不同设施不但可提升我军的优势，更可设计陷害敌方。可以看出，《富甲天下Ⅳ》的世界中，运气已不是左右胜负的唯一因素，该如何灵活运用各式建筑物，甚至搭配计谋锦囊与武将，才是对玩家的最大挑战。

其次，在计谋锦囊系统的基础上，本作更改了一些原有的设计，引入了"武将个人技"以及"战争中使用锦囊"的功能，使得游戏过程更加丰富。武将在提升一定等级之后，会习得自己专属的特殊技能，使得不同的武将更加张显其个性。而战争过程中专用的锦囊，不管在单挑、野战或攻城，这些战争锦囊都能提供不同的功能与效用，只要使用得宜，弹指之间就能顺利扭转战局。这样，以往在战斗过程中袖手旁观、等待电脑决胜的局面得到彻底改变，玩家必须随时关注战局变化，当情势不利于我方时，就必须在适当的时机使用计谋。


过路费交不交


来赛马吧



野战我第一

跋山涉水：交通工具大改进


猛将单挑

君主也单挑

游戏中共有十数张的地图供玩家征战使用，地形包括平原、森林、湖泊、沙漠、雪地等，在这些不同的地形上行军、作战甚至是施展计谋都可能会有不同的影响。为了顺利在这些地形上通行，小船、竹筏、甚至热汽球这样现代化的交通工具都成为玩家的代步工具。要是靠这些代步工具还是无法通行，也许就必须先造桥开路后，才能发现柳暗花明又一村。

网络革命：多人联线模式

如果说《富甲天下Ⅳ》有可能成为该系列中最具革命性的一款的话，那么原因就在于它首次引入独创的网络联机系统。全新的"在线富甲"系统结合了策略经营与角色扮演的元素，玩家只要在注册后连上官方服务器，不但能与亲朋好友相约来场联机对战，还能拥有一个个人专属的游戏角色。"在线富甲"的世界主要分为三大部分：撮合对战、经营成长、商店交易。玩家的角色一开始只是白手起家的平民，必须透过撮合对战的机制累积经验值与金钱，随着等级的成长与官阶的上升，逐渐可以招募武将并购买装备来提升自军的实力，而一些超强的武将角色与装备，须在特殊关卡中取得。游戏中的经贸不再局限于商店体系，玩家之间完整的互动交易平台成为"线上富甲"的平衡经济体系。从其发布的Online系统截图来看，界面清晰，操作简单，如同留言版一样的方便。透过这些创新的设计，玩家将能体验到成长茁壮的喜悦，猎取宝物的刺激快感与规划自军阵容的策略经营。■

B+

■名称 War Times ■制作 Strategy First ■上市 2004.3
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / 神之影

战争时代

随着时代的迁移，一些经典的传统模式纷纷被各开发厂商所抛弃，就拿著名的 Westwood 来说，曾经陪伴"沙丘"（Dune）、"命令与征服"（Command & Conquer）多年的下拉式控制面板和资源采集模式一夜之间在《将军》（Command & Conquer: Generals）中消失了，之后也就再见不到 Westwood 的身影。如今，下拉式控制面板和资源采集模式又回来了，带着它们回来的不是 Westwood，而是不为人知的 Legend Studios，他们开发的《战争时代》（War Times，后文简称 WT）由此引起广大玩家的注意。

四大阵营相抗衡

游戏背景设在了硝烟滚滚的二战中期，当时军事力量最为强大的四个国家在欧洲战场上一决雌雄，它们分别是美国、英国、德国和苏联。每个国家除了拥有自己的特长之外，还拥有独有的科技树。当德国发展到高级阶段，武器是最先进的；英国是唯一拥有雷达的国家，有着一流的侦察能力；美国的空中优势强大到令人惧怕；而俄国则能在同等的时间内造出更多的坦克。当然每一方也有自己的弱点，比如美军的装甲就比较薄弱。在游戏中，玩家一开始就要派一些没任何攻击力的工人去采集矿石和石油，为自己的军事基地打下基础，然后组建一支强大的军团向敌人发起攻击。







军事的较量

在 WT 中，一共有 80 种作战单位和 70 种建筑单位，跟《闪电战》（Blitzkrieg）的 200 多种比起来，虽然算是凤毛麟角，但同时也展示了游戏最突出的一面。

当时的德国拥有大批技术一流的科学家，所以德国的科技最为先进，尤为表现在地对地和空对地部队，他们拥有 Panzer IV 中型坦克，Stuka-187 轰炸机、SDK-125 和 Panzerwerfer 42 装甲车等破坏力极强的作战单位，就连平常不起眼的步兵都佩带着威力惊人的火枪。

英国一向以军事上的智慧而著称，因此他们拥有最好的间谍部队和防御设施。间谍在战场上能够随时隐形，玩家可以利用他们去调查敌方的情况，也可以用他们来共享视野，让远程攻击部队拥有大展身手的机会。在交通工具方面，英国同样强调隐蔽能力、侦察能力和防御能力。例如 Matilda 中型坦克，它的装甲经过了强化加固，车上还带有能够扩大视野的聚光灯。

如果完全依照历史，美国本不应该出现在本作之中，但现实中它那强悍的大兵和无敌的空中部队得到了 Legend Studios 的青睐。榴弹兵拥有较远的射程，能够对付敌方的轻型装甲部队，还能造成对方步兵的双倍伤害。至于空中部队，已经强大到不敢想象，仅靠 P-51 Mustang 战斗机和 B-29 重型轰炸机就能牢牢掌握制空权。



苏联从不追求高科技，他们依靠一些实用的部队打天下。精锐两栖士兵拥有与美国的大兵同样远的射程和杀伤力，能够淌过浅水，而且还能够隐形。交通工具主要以能够穿过浅滩的水陆两栖为主，如果到了后期，他们也能够生产出 KII 重型坦克和 Katiuska 火箭发射车等这些高级作战部队。

营造逼真的战场

WT 采用了较为先进的 3D 图形引擎，从截图中，我们可以看到游戏的操作界面与以前的"C&C"系列非常相似，给人一种怀旧的感觉。我们也可以看到画面优化方面的不成熟，但 Legend Studios 在环境影响方面下了很大的工夫，试图弥补画面上的不足。游戏中的不同地形可以阻止某些单位的行动，比如雪地能够让单位的运动速度降低到原来速度的 40%，而在高地上的单位将会拥有额外附加的防御力。玩家可以充分利用这些优势，加上合理的排兵布阵，打一场以少胜多的战役。



多种模式并存

在单人模式中，玩家可以任意选择一方，然后完成一场场惊心动魄的战役。而在多人模式中，游戏允许 1-14 人同时联机，而模式主要分为三种，混战模式、保护将军模式和全胜模式。混战和全胜模式有点相似，都是击败所有的敌方玩家；而保护将军模式，在游戏一开始每个玩家都会拥有一个将军单位，能够消灭所有的敌人的将军单位，同时保护好自己的玩家将是最终的胜利者。游戏附带了一个地图编辑器，有兴趣的玩家还可以自己动手编辑地图和任务，来充实游戏。■





文/奥贝斯坦

神话

自认为是西方古代神话fans的我，对史诗和传说总是有种特殊的爱好，最近问世的一款网络游戏，也因此吸引了我的眼球，它就是台湾全球欢乐公司联合韩国开发组开发的3D复古网游《神话》。目前游戏正在台服内测中，很快也将与内地玩家见面。



细腻的画面与伶俐的角色

游戏画面充满了浓郁的西方奇幻文化色彩，人物造型给人第一个感觉是细腻写实。《神话》独特的立体模块表达方式带来了游戏中宽阔的视野范围，视角转换（用鼠标滚轮）和地图缩放（地图不会影响整图的美观）功能，让玩家可以更方便的观赏美景。游戏场景的细节描写非常多，例如气象变化，除了基本的日夜交替外，傍晚时的昏暗、黎明的朦胧都很细致。给人印象深刻的是黄昏时的天空，当你被四周柔和的光线所笼罩，这种视觉上的震撼不亲自体验是无法了解的。另外，《神话》里的武器和道具做的也相当漂亮！

《神话》的操作还是很容易上手的，但上手和精通是两码事。人物角色拥有在空中跳跃的能力，这使得游戏更具备了动作游戏的特性。熟练运用跳跃和走位，连近身战也能打出漂亮的HIT&RUN（打带跑），绚丽的连击也会因此而更具观赏性。无影者在隐身状态下快速的接近对手，打出一个致命的伤害之风后，后翻的同时再度使用躲避术离开所有人的视线……很高兴，如此干净利落的动作也可以出现在网络游戏中了。利用跳跃和翻滚来设计漂亮的连击动作，在网络游戏中体验格斗的快感，PK也不再是拼等级拼装备，而是检验技巧和熟练度的游戏，相信这一设定会带给玩家前所未有的游戏体验。



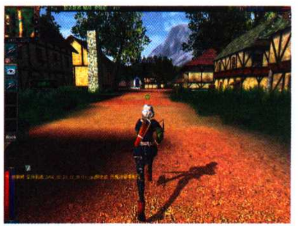
角色职业多样化

《神话》把游戏角色分为人和异族两个敌对的阵营，这种设定很大程度满足了玩家PK的愿望，并且是有针对性的PK。和不同阵营的玩家抢夺领地，并且建设、投资、保卫领地，这本身就十分具有吸引力。

物件组合系统说来也不算新了，但“合成”和“镶嵌”的概念仍然是人物个性化和装备多样化的首选方案。《神话》中的各种可镶嵌在武器装备上的漂亮宝石，是笔者的最爱，就算不用，放着观赏也好。一句话，贯彻“拿来主义”，只要是好的东西，拿来用是没错的。

网络游戏的可玩性主要体现在人物职业和职业特技上。《神话》里的初级职业有6种，转职后的高级职业多达14种。和其他引进转职系统的网络游戏相比，《神话》的职业数量并不多，它是将角色的个性化和多变性隐藏在每个职业的不同发展分支里。即使是同一职业，因为修炼特技的侧重不同，或者是属性分配不同，就有着截然不同的实力。成为一个擅长某种特定武器的战士，或是在特定系列的咒文上达到专精的魔法师，是靠玩家对角色的后期培养，而不是靠游戏职业设定提供。所以，如何培养出一个有独特个性的游戏角色，就要玩家自己来伤脑筋了。





力求把握PK的平衡

把职业及特技设计得华丽而繁琐是很容易的，但可玩性往往不是体现在名目繁多的职业种类上，而是体现在“平衡”二字上。一个平衡性出色的游戏，才有可能成功。而对喜爱PK的玩家来说，平衡性甚至是超越画面、音乐等因素存在的。《神话》中的职业因为其可塑性和独特的技能，同职业也可以衍生出很多PK的方案。更由于《神话》中有一个可见度的设定，先一步发现对手对PK是非常有利的，所以使《神话》的PK又多了很多变数。

胜负难预料，玩家的经验和操作水准受到极大的考验！在迷雾笼罩的草丛中等待猎物的弓箭手；在山地上眺望，一发现敌人就快步接近的以求速战速决的斗士；在背后默默的支持着同伴的主教；在黑暗中藏匿身形寻觅机会一击必杀的无影者，每个角色都有最适合自己发挥的地形和距离。各自拥有独特战斗方式的角色互相扶持，互相克制，这正是《神话》的魅力所在。比起单对单的PK，团体战斗才是网络游戏最吸引人的地方，智慧、操作、战术，所有这些都可以在团体战中得到充分的发挥，而网络游戏的乐趣也正在其中。

《神话》的团体战并非简单的混战而已，在全3D的场景上战斗可要比你想象的要复杂的多。地形、天气，一些你平时毫不在意的细节可能会影响一场战斗的胜负，因为每个角色的可见范围不同，所以配合也会变得更加具有战术性！和你的同伴多多讨论吧，在《神话》里只知道一拥而上的话，会死的很惨哦。

如果要我说出为什么玩《神话》的三个理由，毫无疑问，以上三点足以。如果有人会怀疑，我建议大家等待游戏测试时，自己去体会。■

B+ ■名称 信长の野望 Online ■制作 日本光荣 ■国外公测 2003.12
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 未定 ■版本 日文



文 / 逆鳞

信长之野望 Online

笔者早已望眼欲穿的《信长之野望 Online》PC版，终于在2003年12月在日本公开测试。虽说这款游戏的PS2版早在去年6月12日便已发售，可碍于昂贵的家用网络设备，笔者满腔的热情被无情的现实拒于门外。前些日子当笔者得知将推出PC版时，竟兴奋的一时说不出话来。而这款纯和风的MMORPG究竟有哪些猛料，就让笔者来揭示一二吧。

和国内的《吞食天地 Online》、《三国演义 Online》一样，《信长之野望 Online》中玩家不能选择扮演原作游戏中已经存在的知名人物，如第六天魔王织天信长，甲斐之虎武田信玄等，非但不可选，而且在游戏中也是不可能轻易见到的NPC。玩家所扮演的，只是纷乱的战国时期依附在各大名势力之下的一个小角色。在这乱世，如何闯荡出一番成就，完全取决于玩家自身。

人物名除了可以输入日文、英文以及汉字（有分姓跟名）之外，还可以设定性别、选择职业、发型跟体形等，在脸谱方面光荣也下了不少功夫，男性角色从森兰丸那种英俊小生到凶恶的鬼脸都有。而在女性的脸部设定中则带了更多的日式唯美的成份，几乎都是清一色的清纯可怜类型。丰富的角色设定，使我们在游戏中能够依照自己喜好来自由打造个性人物，可以说整个人的外型都象是一个大拼盘。此外可供选择的势力有织田家、德川家、武田家、今川家等14个。而依所选的势力不同，增加的能力也会有所变更，如选织田家增加的是火属性与魅力值等等。

在开始游戏前，会有类似公告栏之类的对话框，其作用是显示当前的一些游戏信息，能够让玩家清楚掌握目前各势力的现况、各势力国内情报以及和战的状况等情报。从红白机时代一路玩过来的TVGAME玩家，对付这种说明性的日文相信应该不是什么问题。而接下来的，便是从那古野城离开，正式进入日本战国的世界。由于是从PS2上移植而来，因此系统操作上跟《最终幻想XI》颇为相似，游戏中的各项操作都以键盘为主。而玩家聚会的场所在游戏中是依职业来分的，如职业为侍（武士）的玩家，集合场所便是“侍所”。在集合场所中，老板会介绍工作任务给玩家，如收集道具、运送货物等等，玩家可以自由选择接不接。这里需要说明的是，游戏中玩家可以同时接收多个任务。另外，除了集会场所，有时一般居民也会委托工作，有兴趣的玩家也可以在城里多跑跑，有些任务可是会得到非常好的装备哟。

游戏画面是采用原来PS2版的全3D画面来表现，360度的旋转视角，使游戏过程中不会产生死角。而且日本人做事非常严谨，大到房物建筑，小到一草一木都制做的非常仔细。游戏中的各场景完全按照真实比例绘制，城区中的一些NPC也会随意走动，使得玩家在游戏时的投入度非常高，模拟出了一个近乎完美的战国时代。

与一般网络游戏相同，玩家的等级也是从1开始的。为了升级，只好到处打怪练功。战斗采用了类似《魔力宝贝》的回合制，只不过怪物在地图上都是可见的，在选择攻击该怪物后便会自动转入战斗画面。战斗时画面上会有一个表示行动顺序的量表，玩家可以依照量表上排列的顺序展开行动，感觉上跟单机版RPG的实时战斗颇为类似。而游戏中原野上出现的对手除了多是单独行动的野兽如野狼外，还有敌人数量在五人以上的盗贼组，因此玩家可以先利用“劝诱”指令，找人组成最多七人的“徒党”（其实就是组队）再行动会比较好。而与一般网络游戏一样，当玩家想跟其他人聊天时，游戏提供“周围”（Say）、“广范围”（Shout）、“对象”（Tell）、“徒党员全员”（全体队员）、“友人全员”（全部朋友）等五种频道让玩家自由切换。

附带一提，游戏中当角色死亡之后，除非附近有可以使用“苏生”（复活）能力的僧侣，否则就会变成半透明的幽灵在原野出现，然后在附近街道的墓地复活。需要说明的是，复活后不但名声会造成一定的下降，而且手中的金钱也会全部不见。





光荣在这款游戏中一些小的细节也非常下功夫，比如增加了重量的设定，游戏中当玩家购买装备时，随角色身上所持有的道具不同，会显示一个总重量的指针，当玩家东西过多、过重时，移动速度有可能因此而变慢。另外在战斗中除了各职业都有不同的技巧之外，还有与队员共同施展的合体技“连携”的存在。只要玩家施展成功，将可以发挥强大的威力，可说是玩家战斗的重要关键之一，大大加强了玩家与玩家之间的互动性，此外游戏中玩家还可以使用乘船或骑马等方式移动，以此让自己的冒险舞台变得更加宽广。

说了这么多，日服的《信长野望 Online》目前已经公测，对于一些玩腻了韩国网游的朋友们，值得尝一下这款来自家用机上的网游大作。■







领土

领土上漫天昏黄色的尘土，深褐色的骆驼载着死里逃生的人们离开家园，人们穿着破烂的暗红色衣服，满脸的痛苦和恐慌。在ALOD的奇特世界里，众多的神是这里至高无上的主宰。然而在此刻，当众神例行每百年一次的聚会时，有个人在遥远的人界出生了，机缘巧合使得这个人拥有了神的源力，那是永恒绝对的生命和无限能力，意味着人界从此具备了与神相抗衡的能力，有了保卫自己领土不再流离失所的能力。



亮丽的背景与细致的职业

在这款名为《领土》(Alod)的游戏中，玩家将见到用自行开发的3D引擎所展示出来的亮丽世界，游戏色彩鲜艳却并不缭乱，进行长时间的游戏，也不会让眼睛感到疲劳。玩家在游戏里可以通过染色和装备，让本来修长苗条的身材，张扬出个性。

游戏共有3种职业划分，威武的武士，敏捷的战士，魔力超强的魔法师。

武士的特长是攻击，防御方面比较弱，使用重量级的防具和武器。低级的武士操作非常简单，等级提升后，可以学到丰富的战斗技能，这就产生了多样的战斗方式。武士分为个别攻击武士和大众攻击武士。个别武士是提高自身的能力，对一个敌人进行一击必杀的攻击；大众攻击型武士则是一次可以攻击多个敌人。

战士可以使用多种轻便的武器和防具，最大的长处就是动作敏捷。战士分攻击型（双手刀）和防御型（单手刀加盾）。攻击型战士具有不亚于武士的攻击力，但是微弱的防御力和生命力是需要依赖装备来弥补的。防御型战士有优于其他人物的强大防御力，配合独特的技巧，用盾防御攻击的同时，还可以拥有降低对方攻击速度等多样的辅助技能。因此，在大规模战斗中，可以充当肉盾的角色，但是攻击力弱是他最大的缺点。

魔法师借助4大元素的力量，在战场上，成为引导与自己并肩作战的同伴们的统帅。魔法师按技能分为辅助型和攻击型。辅助型魔法师在战场上，负责自己及周围同伴们的安全和保护；攻击型魔法师则拥有任何职业都无法比拟的多样的破坏性魔法。

体贴的团队系统

大陆代理的《领土》新版将比韩国版本简化操作，即使是才接触游戏的玩家也很容易上手。同时强化了团队互助，比如组队系统可以得到单练的3倍经验值。然而游戏并不是象某些西方MMORPG那样，不组队就无法生存。除了完成高难度的任务或是挑战比自己等级高的怪物，其它时间都可以单练。《领土》为了方便玩家组队，有特殊的搜索团队的告示栏。玩家可以根据告示栏显示的团队信息，找到适合自己的团队，充分有效的利用了时间。此外，还有个亲切的设置，找到团队后，自动瞬移到队长身边，方便保护级低的朋友少受伤害。

团队系统除了体贴的组队机制，队伍和行会聊天系统也是方便简洁。游戏有6个爵位，行会的人数由会长的爵位来决定。行会之间有排名，可以外交结盟，可以互相帮助，也可以展开大规模攻城战争。行会战前10位的行会，显示在行会告示栏，可以通过告示栏得到结盟等优惠条件。通过该告示栏，还可以很便捷的招募会员。

游戏中有5大城堡，各具特色的资源：分别是药城、矿城、怪城、树城、水城。得到行会城堡的行会可以对外开放城堡内的资源或设施，可以收取进城费用。城堡特色不仅可以调整所有会员的利益，也可以调整所有游戏的收支。这种收支调整可以掌握所有ALOD世界的经济，引发不断的领土竞争和挑战。







有趣的采集系统与宠物

多样的采集系统：伐木、挖矿、采药、钓鱼，是影响玩家之间通过交易建立起来的经济系统的很大要素，所以《领土》中给玩家提供了通过采集，直接参加世界市场经济的机会。在游戏中，可以采集各种资源来强化装备或生产药水，还支持降低使用限制等系统设置。

游戏中，宠物是辅助玩家的耐力、攻击力、精力的一种生物。与其他游戏中的宠物不同的是，《领土》中的宠物有负重力，能帮玩家背东西。宠物的等级升高，能力也提高，宠物可以升到10级，然后可以进行交配，诞生出具有多种能力的变种。用两个第2段的宠物进行交配后产生第3段宠物，将使它拥有高等级的技能。也有的宠物只有一种技能，但是它的效果会特别强。还有根据宠物的种类和等级的不同，其辅助效果也不尽相同。■





B

■名称 荣耀 Online ■制作 赛博先锋 ■公测 2004年一季度
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 赛博先锋 ■版本 中文



文/小飞侠

荣耀 ONLINE

现在很多玩家玩网络游戏会觉得陷入了一种程序循环之中，睡觉、练级、PK、睡觉……要么是千篇一律的韩国泡菜，要么就是生涩难懂的欧美作品。国产网游《荣誉 ONLINE》的登场将改变这一状况，这款国人制作的3D网络游戏将给网络游戏的玩法与理念带来一场彻底的改变。

3D 网游新风



《荣耀 ONLINE》是一款写实风格的3D MMORPG，游戏的 Victory3D 引擎吸取了国外的先进技术，并且在其原有基础上进行了提升。V3D 技术在画面上的突出优势是十分明显的，以中国古典文化为背景的游戏场景，处处都给人一种亲切感。算一下，这应该是国内第一款成功出世的3D网络游戏作品，它所带来的并不仅是游戏画面的出众，同时也是操作上的一次全新尝试。或许是因为游戏开发组的大部分人都是即时策略游戏爱好者的缘故，所以你会发现游戏里的很多操作类似RTS游戏。在操控上，可以说很容易上手，它不需要复杂的键位组合，只需要用玩家设置好的快捷键，即可轻松发动自己希望的招数。《荣耀》或许会成为对战高手们的新宠，因为它的操作特点参考了很多即时策略游戏及FPS游戏。如果你以前曾羡慕对战高手们叹为观止的手指艺术，那么现在你也可以在《荣耀》中找到。



新颖的经济体系

模拟经营概念的引入是《荣耀》的一大创新，游戏制作者并不想让其成为单纯的PK类作品，所以他们在设计时加入了更多的经营模拟类游戏的元素，游戏对货币与虚拟物品的平衡性研究的十分透彻，不会导致货币失衡的情况发生。不喜欢成天"打打杀杀"的玩家，完全可以把《荣耀》当作一款网络经营模拟游戏来玩，在这里你可以亲手打造自己的商业帝国。

游戏的核心是战斗与模拟经营并重，游戏中将设立5个大陆，每个大陆有着自己独特的风味，从画面表现、角色的肤色、角色能力上都会有所差异，甚至各个地区的物价也略有不同，这样就更加方便了喜欢做生意的朋友。记价式的经营方式在《荣耀》中已经行不通，因为你的所有生意伙伴都是玩家，市场经济没有永恒的紧俏商品，也没有一成不变的垃圾货。《荣耀》的广阔世界加上随时间及市场波动的经济体系，足可以带给你经营的乐趣。而不同的地域所造成的对立与统一，也将在长时间的复杂贸易交换中，引发各种利益冲突，从而导致大规模的玩家战争，这也将是游戏潜在的乐趣所在。



多样的职业和宠物系统

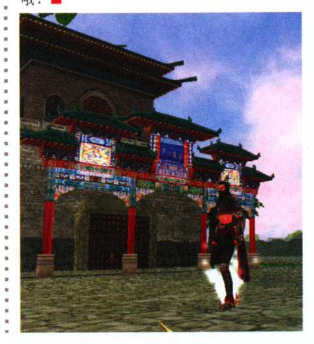
游戏中的职业设定是制作者比较重视的环节，在浩瀚的中国古典文化背景基础上，演变出了6种为玩家所熟悉的职业，有道士、剑侠、刺客、神箭手、异族人等。角色的技能除了战斗技能外，还有冒险技能和生活技能之分，较特别的是，游戏中还设计了"偷盗"的技能，尽管这种行为并不值得提倡。战斗系统强调流畅的动感和绚丽的技能及魔法，骨骼动画的引入使玩家可以在进攻中体会到连击技的畅快淋漓，即使是长时间的战斗也不会觉得枯燥。

宠物系统当然是游戏不可缺少的部分，与其他网游不同的是，《荣耀》中随地域的不同，宠物也是造型和技能各异，而且会有专门为宠物设计的隐藏任务。收集特点造型不同的宠物，是游戏的另一个乐趣。

广阔的游戏世界

为了营造出一个同样庞大壮阔的世界，《荣耀》将尝试采用多组服务器同时接入同一游戏世界的架设方式，它的内部世界将按照我国的大地域划分服务器组，玩家不论在任何地点，只要登陆到《荣耀》的游戏世界中，就会跟所有《荣耀》的玩家一起进入同一个游戏世界。以往的网络游戏每组服务器所能容纳的玩家人数是额定的，如果过多就会导致游戏速度缓慢，这就是玩家俗称的"定机"，但是如果人数少了网游的乐趣也就丧失了，在这个问题上，《荣耀》的游戏地图将开创网络游戏的新局面。《荣耀》的服务器接入方式可以让几万人同时在一张大的地图上，也不会显得拥挤。

此外，地图中还有一些特殊地区，将作为独立的风景游览区存在，被战斗与生意弄得疲惫不堪的你，休息之余可以叫上朋友、恋人一起到这里来游览，或许会有一些意外的收获哦！■





文 /stone

XIAH 前瞻

Xiah 在韩国被称为“很难定位的多角色网络游戏”，虽然采用了传统的“MMORPG”系统，但是又插入了许多特定环境中的迷你游戏。既可以满足疯狂练级，喜欢长时间泡在游戏中的玩家，又可以满足只是想用游戏来放松的玩家。

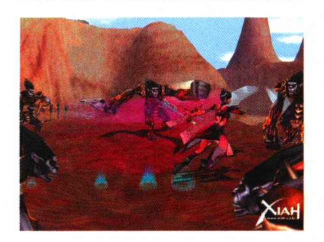
游戏的背景设置在一个混乱的年代，中外、东西的各种势力交织在一起，为了荣誉，为了爱情，为了生存，为了……各种各样的目的混合在一起，将中原、西方、北方等等各个门派各个种族都吸引进 Xiah 的世界。这里有仇杀，有亲情，有朋友，有敌人，有兄长，有弃儿，总之如同一个地球村一样，谱写了让玩家不禁热血沸腾的虚幻武侠传奇世界！

《Xiah》作为难以定位的游戏，当然有很多特色。游戏场景十分注重气氛的营造，运用不同的色彩，搭配出各种味道的环境，有夕阳西下、烟锁重楼、伊人如水、秋风萧瑟等等。游戏界面简单便捷，使玩家非常容易上手。整个界面看起来大方而不烦琐，一些如 HP/MP 值、物品、技能等信息一目了然，而且在物品和技能界面上，采用了不同的分类码放方式，非常方便检索。游戏中，玩家可以 360 度旋转视角，并可以在第 1 人称和第 3 人称视角间切换，通过便捷的鼠标键盘控制来实现视野的变化。

丰富的表情和动作系统，给玩家更多展现自己个性的空间，语言再次体现了它的局限性，没有什么言语比一颗红心更能表达爱意了，也没有比一个愤怒的包子更能让人发笑的了。这些表情动作，都可以十分方便的通过快捷方式表现出来，也许在 Xiah 的世界里，你会发现，其实语言很多时候是多余的。

因为《Xiah》一开始是为制作成 PS2 和 XBOX 游戏而准备的，所以游戏中的角色动作极其细致，那些只能在 PS 上看到的自然、舒缓、轻柔的动作将大量出现，玩家的视觉感官将获得极大的满足，再也不会看到生硬、呆滞的动作画面了。而且随着人物的移动和风的速度，衣服会随之起皱或飘动，这些细微之处，表现出制作者的用心。

游戏中的怪物不但具有普通的人工智能，还活用了 AE（Artificial Emotional 人工情感）技术，使它们成为一群能够做出各种不可预测的行动的智慧生物。比如说，当一个怪物受到玩家的袭击，在边上的怪物将会感到威胁，并对玩家产生敌意，然后一起来攻击玩家；当怪物感到玩家的实力是它们无法战胜的时候，会选择暂时撤退，等援军到达的时候再向玩家发起进攻。有时候，对单一怪物的挑战，往往可能引发大规模的怪物暴动，由此也使玩家团队的作用更加突出，但是组队并不是必须的，完全由玩家自主决定。



游戏提供了嵌入式的电子邮件系统，公会聊天频道等等交流方式，使原来松散的游戏组织，变得紧密。团队之间的互动，如战斗和结盟，也获得加强，相比很多徒有其表的团队系统，游戏中的团队精神将得到更大的发扬。

目前有关《Xiah》的资料非常有限，游戏尚在封闭内测阶段，有关它的一举一动我们将继续密切关注。■

角色设定

= 剑荣 =

形象：柔韧的身材，坚强的面孔。素雅的服装和清秀的脸庞看起来有点像学者，喜欢以书生的打扮出行。

出身：北方金国横扫中原之时，在襁褓中的他被托付给无天教。长大后凭借天生的机灵头脑很快成为无天教首席弟子，但是无奈权利斗争，最终无天教四分五裂，他也退出无天教走入江湖。

种族：中原种族

主要武器：剑，刀

能力：真气高

主要武功：攻击系

= 艳琅 =

形象：艳丽，美貌清秀。身着华丽的缎布服装。

出身：小时候遭受灭门之灾，但得到天阳师的秘传，精通诗书、音律、天机等。因为师傅天阳子的逝世最近在江湖闯荡，天性开朗，完全不懂江湖的险恶，经常莫名其妙的闯祸。

种族：北方民族

主要武器：判官笔，扇

能力：敏捷性高

主要武功：恢复系，召唤系

= 乌屠 =

形象：西亚出身的力士，虽然身形高大但很敏捷，头缠绑带，戴着看起来很笨拙的手套。

出身：西域大商人的儿子，具有天生的腕力和慧根，使他在武学上具有一定造诣。从小就在大雷音寺修行气功和掌法。因为对中原武学感兴趣，顾而来到中原。

种族：西域

主要武器：手套

能力：耐力高

主要武功：普通武功

= 夜叉 =

形象：有点野兽的敏锐和怪异的性格，是一个中性的角色。

出身：虽然身为南蛮苗族王子，但对毒虫、毒物颇为感兴趣。后来放弃王室的奢华，加入秘毒神教，最近成为秘毒神教掌门的养子，正在为了修成百毒不侵之身，四处查找传说中的灵物。

种族：南蛮苗族

主要武器：短剑，弓

能力：攻击力高

主要武功：毒功

B+

■名称 Shadowbane: The Rise of Chaos ■制作 Wolfpack ■上市 2004年一季度
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 未定 ■版本 英文



文 / 晚风过长街

魔剑：混沌之崛起

刚刚过去的2003年，对于中国的《魔剑》玩家来说，是伤心的一年，因为天人公司的内部问题，导致中国《魔剑》官方服务器停止了运行，众多玩家移民到《魔剑》亚洲服务器。不过，在众多忠实玩家的呼唤下，已有几家国内厂商对《魔剑》的运营产生了兴趣，相信中国的《魔剑》服务器总有一天会重新开启。

而随着北美《魔剑》服务器最新版本的更新，亚服也将迎来最新资料片《魔剑：混沌之崛起》的第一次更新。本次将增加相当多的新内容，其变化之大，使玩家直呼《魔剑Ⅱ》来了！

由美国Wolfpack开发的大型3D网游《魔剑》，一直以繁多的种族和职业、规模浩大的战争和极高自由度的玩法而著称。而《混沌之崛起》更是增加了新种族、新职业和新副职等，使《魔剑》成为市面上角色培养方法最为复杂和多样化的网游。

《混沌之崛起》是述说艾林斯大陆出现了新的混乱，这是因为黑暗领主企图夺取世界的控制权，当然神圣正义的一方从未停止过不屈的抗争。在这种背景下，新种族人魔族（Nephilim）呼啸登场！长有双翼、半魔半人的Nephilim，很可能给鹰人族带来巨大的威胁，要知道鹰人族一直是《魔剑》里天空的霸主。

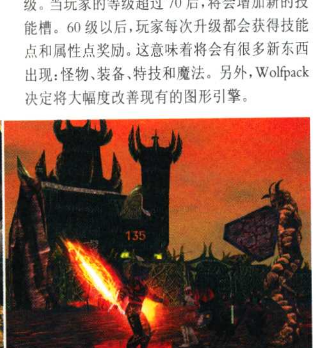
而另外两种新的职业，正显示了光明与黑暗的恒久对抗，这就是毁灭祭司（The Doomsayer）和圣战士（The Sentinel）。黑暗领主的仆从毁灭祭司掌握了混沌的力量，拥有治疗、诅咒、召唤魔界宠物的能力；而一生信仰光明力量的圣战士则具有专门针对黑暗职业的神圣能力，对魔界怪物能造成极高伤害。

象征着混沌崛起的还有两个新的黑暗副职——黑暗火巫（The Darksworn）和地狱使者（The Conjurer ）。黑暗火巫是黑暗领主的死忠，拥有邪恶的魔力；而地狱使者则精通召唤术——当然是召唤来自地狱的种种邪恶怪兽。

以上这些新增元素将给原本就残酷激烈的战争增加新的变化，而另一方面也会引发新的练级狂潮——谁不想尝尝鲜呢？Wolfpack自然不会忘记，给玩家添加新的冒险区域了——在原有40个区域的基础上，还有超过30个的新区域将在本次更新中陆续开放！这给玩家增加了大量的建造城市、练级和打装备的场所。这个版本也增加了新的天气、地形和建筑，以及新的怪物，大家知道，原有的地形建筑和怪物种类已经相当之多了。

去年底传闻中的新等级上限，在这个新版本中也被证实了，玩家的等级上限将提高到75级。当玩家的等级超过70后，将会增加新的技能槽。60级以后，玩家每次升级都会获得技能点和属性点奖励。这意味着将会有很多新东西出现：怪物、装备、特技和魔法。另外，Wolfpack决定将大幅度改善现有的图形引擎。

新区域、新种族、新怪物



华丽！新的武器

在《混沌之崛起》第一个补丁发布一个月后，也就是今年年初，Wolfpack公布了一个开发计划，透露了一些近期就即将出现的新内容——它们可能出现在下一个更新补丁当中。这些新东西包括：增加一个叫做Vorringia的新世界，它附带着新的符文之门、新怪兽、新的安全区和城市等；准予玩家建造北方人城市和要塞，这是一种新的建筑风格；提升了副职熊人、鼠人、狼人、猎人的能力，新增了狂战士、血角、瓦尔基尔三个副职；增加了女性半巨人、新的职业武器、视角，并且移除了牛头人、鹰人、半人马三个种族的经验惩罚，以及改善了地图和城市管理等等。看上去，Wolfpack打算让《魔剑》玩起来像是一个新游戏，对玩家来说，这当然是好事。







尽管天人互动代理《魔剑》宣告失败，但《魔剑》在中国并没有消失——数百名痴心玩家集体移民到了位于香港的《魔剑》亚洲服务器，和来自日本、马来西亚的PKer对抗，并且在前段时间成功拔除了“日本王国”的首都和好几个重要城市！这对即使是没玩过《魔剑》的玩家来说，也可能是一个好消息。而一个来自国内某论坛的未经证实的传言说，国内有某代理商正在努力获得《魔剑》及其资料片的代理权，无论真假，作为魔剑玩家，让我们祝它成功，希望《魔剑》早日回到大家身边！■



网先队·凌小路义行

《巨商》上手不是很难，玩家通过做新手任务可以了解游戏操作。这款游戏就像《大航海时代》的陆地版，一张大地图分成了四个地区，其间可以使用水陆交通，不过坐船的时间还没有等船的时间长，还没尽情享受海上风景目的地便已到达了。作为商人，可以在城市之间倒卖商品，例如军火、药材、食品、工艺品、日用品等等，你必须找到有相同产品需求的城市，在两地之间赚取贸易差价。

此类游戏，在初期也可能会给新手玩家一些辛苦和寂寞的感觉。例如，游戏最让人兴奋的就是投资城市，抢占和扩大自己的地盘。这要求你有足够的金钱，所以初期的资金积累很重要。玩家一般做完新手任务，积累了一定的信用度后，便雇齐11个挑夫，找个赚钱的路线一直跑下去，也不存在什么彼此的交流。而想获得好的收益，更要选择人少物价相对稳定的地方发展，因为人多的地方，物价涨跌幅度大，很多时候为了赚钱，都是急行军，跟别人比赛速度和载货能力，这样往往容易疲劳。所以拿捏不好，时间长了，游戏反而变成了抢时间的跑路战，过程会显得枯燥。不过，经营类游戏最关键好玩的地方，也正在于此吧，耐得住劳苦和寂寞，最后获得的惊喜也是最大的。

当然，作为网络游戏，《巨商》也绝对不允许玩家有寂寞的感觉，到了经营的后期，占领城市，组建商会，展开大财团之间的巨大利益竞争和冲突，才是游戏的核心。目前内测服务器中，已经形成了几大商团竞争的局面，可见，在游戏中搞"垄断"也不是那么容易的事。发展与协调，竞争与统一，形成了《巨商》独特的社会体系，同时，也使我们感觉到了这款游戏的魅力所在。

网先队·〖残酷天使〗

《巨商》给我的感觉是朴实，重内涵的游戏。尽管游戏画面没有其他网游那么绚丽，不过与那些缺乏主题和目标的MMORPG相比，《巨商》更注重游戏性。通过经商的手段，一跃成为游戏中富可敌国的大商人，这种野心，也是吸引玩家们进入《巨商》游戏的原因了。

《巨商》中男女主角一共4个不同地区的8种造型，小巧的形象加上卡哇依的多国语言发音，已经令人感到设计者的细心之处。而且巨商的地图相当庞大，中原、蓬莱、朝鲜、东夷四大地区，几百个大小城市分布其上。在不同的城市间穿梭，可以清晰地感觉到各地语言和建筑风格的差异，也是一种乐趣。

商业在《巨商》中无疑是最重要的一环，只有最熟悉市场，掌握最大差价低买高卖的商人，才有可能在商场中立足。但是不要想发现一条保证赚钱的商路当做铁饭碗，任何一条商路都会因为商人们不断的来往其中，而导致利润迅速减少。因此，发展新商路是一件非常重要的事情，每开拓出一条赚钱的黄金线路，那种振奋人心的喜悦，也只有辛苦的商人们才体会得到吧。正因为商路的不断变化，使《巨商》的游戏方法也不断在改变，因此在这里，不会出现打一种怪物升几十级的枯燥感觉，不断的开拓和创新，是《巨商》的生存之道。

此外《巨商》的很多城市里都有各种工厂，可以让玩家自主经营。可以开个农场或牧场来生产食品，或者开武器厂制造军火。你订出计划，系统就会给出完成需要的工作量，你可以自己做，也可以开出工资吸引其他玩家来工作赚薪水，工作场面其实就是多种简单的小游戏，不过也是需要一些技巧的哦。



网先队·永不笑了



初探《巨商》，先是被其独特的音乐吸引，帐号输入界面的音乐做的很不错，幽静又隐隐透着一股雄浑，对于《巨商》来说太贴切不过了。但遗憾的是进入游戏以后的一些城市配乐让人颇感失望，某几个城市的锣声象噪音。不过也有惊喜的一面，就是人物的配音，这不免让我联想到了《大富翁》系列的人物特色，呜眯的一句"呜眯没有犯罪"让我一直记忆犹新。《巨商》的人物配音算是众多网游中最有特色的一个了，中原、蓬莱、东夷、朝鲜这四个地区的角色，都分别说着3种不同的语言，而且拿中原来说，雇佣兵的声音还是南腔北调，各种地方口音居然都有，相当独特，让人印象非常深刻。

进入城市的画面和《大航海Ⅳ》颇类似，也有点象《魔法门之英雄无敌》，不同的地区，建筑风格也是各具特色，玩家自行购买的农场、工厂建筑升级后也会有外观的变化。战斗画面有《帝国时代》的风格，树木、河流、房屋也算精致，可惜的是每个地区的战斗地图似乎只有为数不多的几个，要体验不同的战斗场景只有去别的地区了。

雇佣兵可以说是《巨商》的一大特色，不论是纯商还是战商都必须雇佣合适的佣兵。每个地区的雇佣兵不同，并且分为两类，一类是干活的，一类是打仗的。干活的就一种，每个地区名字不同，但功能一样，负重高，是运货的主力。打仗的就不止一种了，功能也各有不同，肉盾和炮手玩家要搭配合适，战斗起来还真要有《星际》的操作感呢。

另外，在《巨商》中玩家也时常会有些意外的"惊喜"。比如，雇佣兵可以改名字，于是我给他们起名"王朝"、"马汉"，一时间好不得意，觉得自己象"包青天"。又比如，游戏中的天气效果，阴天下雨，24小时的明暗变化等等，时而不小心在雨天行走时被闪电击中，全员减血，疼啊！

对网络游戏而言，外挂是永远的痛，《巨商》更要严防外挂。在游戏中，玩家即使不同其他玩家交流，也会通过市场来互相影响，因此它的经济体系一旦失去平衡，游戏也将彻底倾覆。因此，希望《巨商》在防治外挂方面采取严厉打击的态度，维护玩家的利益。■



自由的内涵

突出重围：隐形战争 Deus Ex：Invisible War

自由并不等于空洞的对话，也不应是逻辑程序设定的多重假设，它是在自然规律框架中的随心所欲。



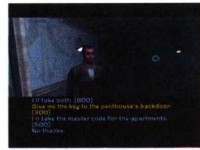
Deus Ex：Invisible War

出品公司：Ion Storm
国内发行：未定
发行版本：英文版 2CD / WinALL
游戏类型：角色扮演〖RP〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2003.12
官方网站：www.deusex2.com

最低配置：PIII 1.2G/256MB、32MB显存、8速光驱、2GB硬盘
推荐配置：P4 1.5G/512MB、64MB显存

突出重围：隐形战争》（Deus Ex：Invisible War，后文简称《隐形战争》）的故事发生在前作20年之后，一场名为"大崩溃"的危机迫使人类社会分割为多个利益团体，像通过隔离政策来保证经济运作的WTO，强调天人平衡的宗教团体The Order，还有极端仇视生化改造技术的圣殿骑士团，以及改造得近乎半人半鬼的Omar商人协会，这些团体各自为阵，但都力图成为人类未来的主宰。在这样一个混乱的大环境下，玩家所扮演的主人公，Tarsus军事学院的学生Alex D开始了自己的冒险。《隐形战争》的主线故事很不错，光影效果也很有特点，但这些都不是它的主要特色，这款游戏的真正魅力仍然是多渠道解决问题的自由性，制作者们当然清楚这一点，现在就来看看这款游戏所带给我们的自由。

玩家在一款游戏中能够最大限度按照自己的意愿行事，例如你不必完成任务才能从某人那里得到一件道具，你可以威吓他，利诱他，或晓之以大义，甚至直接以武力夺取。这正在成为一种时髦的乐趣，如今的角色扮演游戏无论中外都或多或少在朝着这个方向靠拢。姑且不论选择男女性别和三种肤色的最基本自由，《隐形战争》的混乱背景已提供了一个自由的环境，当玩家离开军事学院后形形色色的组织帮派都会向你伸出拉拢之手，没有任何直接证据能表明它们中谁更邪恶一些。热衷于甄别好人和坏蛋的玩家在这个游戏里可能很快就会感到疲倦，即使你为某个组织完成了几件任务，你也仍然无法清晰看出他们的真正本质，但当你继续沿着这条路走下去以后你心中的狐疑只会越来越多：这里面有什么阴谋吗？基于种种不安的猜测，你永远无法找到一帮可以让你死心塌地为之卖命的"好人"，这何尝不是一种无奈的自由？



■《隐形战争》中的自由已经变味

所有找上门来的任务会自动进入数据库列表中，玩家只能通过置之不理来表达自己的拒绝，有时候甲组织交给你的任务会和乙组织交待的一模一样，去完成哪一方的任务就看你自己的选择了，这多少还算有点自由吧。遗憾的是，游戏中自由选择的结果却不能引发合乎逻辑的反应，你完成了甲组织交代的任务，按道理说应该就得罪了乙组织，尤其当两者的任务有严重冲突时更是如此。但令人惊奇的是这帮家伙们全都一副宽宏大量的胸怀，他们似乎从来没考虑过报复，至少装模作样发脾气也没有，他们唯一能做的就是不断交待一桩又一桩的新任务。笔者在游戏中本来一直为WTO效力，后因故潜入其管制区时不慎触发警报，拔枪自卫击毙数人后扫兴而去，不过前门警卫居然对我无动于衷，即使是紧接而来的WTO联系人也绝口不提此事，类似的滑稽结果把本该引以为傲的自由变成了一个空洞的笑话。



■HOU中不同职业具有解决问题的不同优势

本作取消了前作中复杂的人物技能升级系统，主人公在开锁或入侵计算机时基本依赖多功能工具和生化模块，后者是游戏中人物养成的重要道具。主人公身上有五个可置放生化模块的扩展槽，既可以升级现有模块，也可以购置新模块替换老模块。通过不同模块的组合，玩家能培养出功能特性截然不同的主角，这应该算是角色养成的自由，然而问题却出在生化模块的花样太少，数量太多。游戏开始不久后玩家就搞到三个模块，如果再细心点很快就能培养出一位全能主角，既可以正面硬攻又擅长秘密潜入，开锁黑客之类的非战斗性技能也不差，这无形中大大降低了游戏的难度，也许简单不失为一种美德，但当玩家的选择不存在风险时，它也就变得毫无意义。



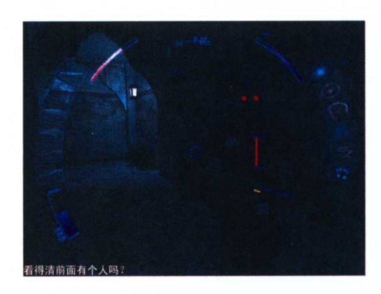
■KOTOR中浮于表面化的人际互动关系

在《隐形战争》众多的自由中，真正的核心仍然是选择完成任务途径的自由，冲进去杀人放火还是扮演梁上君子都是不错的选择。蹑手蹑脚地秘密潜入也是最近流行的游戏乐趣，兵不血刃完成任务无论从伦理道德还是自我挑战的角度来看都充满了无穷魅力，这款游戏偏重明暗的画面也让特工迷们有了不少的安全感，只是这黑暗更像是一场骗局，敌人往往很容易就能发现正躲在墙角中自鸣得意的你，而玩家面对屏幕中无穷无尽的黑暗却只能如同瞎子般摸索前进，很多时候走到对方跟前才发现原来这里有敌人！如果既不想杀人又不想当特工，离子风暴公司还为你准备了第三条路：钻洞。游戏中很多地点都隐藏有通风口，借助它玩家可以很容易通过敌人把守的区域，根本不需要借助任何武器或模块，只是不知这种自由对本作来说是一件好事还是一件坏事。



■KOTOR的对白中善恶选择一目了然

与近期的两款RPG大作《星球大战：旧共和国骑士》（Star Wars：Knights of the old Republic，后文简称KOTOR）和《无冬之夜：幽城魔影》（Neverwinter Nights：Hordes of the Underdark，后文简称HOU）相比，《隐形战争》为玩家们提供了看似错综复杂但却凸现空洞的自由。KOTOR中以善恶道德论为基础的选择虽将技能与人物善恶阵营挂钩，但对白中的选项明显过于肤浅，好人温言慢语，坏人动辄恶语相向，如果不是抱着恶作剧般的念头，又有多少人会去点击那些伤天害理的选项？HOU对游戏自由度的设定相当完善，无论角色养成还是任务完成方式都有千变万化之感，而这两者之间又能实现近乎完美的合理联系。相形之下《隐形战争》只能算是做足了表面功夫，沿着自由的感觉深入下去，我们很快会发现那并非我们所期盼的乐趣。■（文/yago）



看得清前面有个人吗？

忘却子弹的时间

英雄本色 II
Max Payne 2: The Fall of Max Payne

"这是一部电影，如果你把他当作游戏来玩，恐怕会很失望。"


并无太多新意的战斗

在《英雄本色》发行之后两年，我们迎来了它的续篇。Max Payne 确实变了，从以前那张憔潸的脸变得更为阴郁和消沉，随着他在最初的那场浩劫之后官复原职，他过得越来越不快乐。我们已经津津乐道于那自成风格的漫画式过场，但也许在几个月后沉淀下来，才能更好地领略《英雄本色 II》(Max Payne 2: The Fall of Max Payne，后文简称 MP2)中隐晦不彰的故事。那么还少了点什么呢，也许你从未注意过，那就是我们早就忘掉了 MP2 中还加入了"子弹时间"的设计。

这不是偶然的。作为一款始终处于聚光灯中央的作品，MP2 出人意料的把保密工作做得很好，直到拿到游戏前，我们对整个游戏的情况仍不甚了解，唯一明确的是 Mona 将会重新出现（因为在 MP1 中 Mona 的尸体莫名奇妙的消失了——多么显眼的伏笔）。另外就是得知一个"子弹时间"2.0 版的概念，但细节却无从知晓。现在来看保密是明智的，因为所谓的"子弹时间"2.0 版不过就是增加了一些细节的改变。和往常一样鼠标右键触发的慢动作模式会消耗沙漏，Shift 键可以作出前扑、后仰的慢动作，却不消耗沙漏时间。不同的是在连续慢动作状态击中敌人后，沙漏会变黄，此时 Payne 的动作进一步变慢，玩家们就有更充裕的时间去对付敌人了。相比来说，MP2 也没有和前作那样频繁的秀出子弹飞行、敌人暴头的特写。所以，MP2 其实没有更多的秘密可言，唯一要做的就是像一出电影那样在上映前严守剧情，不得泄露，如果连这一点也不能保证，那么真的保持不住新鲜感了。当然，即使只有这一段缠绵悱恻、跌宕起伏的剧情，也是值得我们去把玩的。

在更出色的图像效果和大规模动作捕捉的运用下，MP2 终于可以随心所欲的去表现剧本上那些复杂的故事情节了。整个游戏依旧以倒叙开场，一开头 Payne 就躺在医院里，相比肉体上的创伤，他更多的在感受精神上的折磨，他看到停尸房里躺着的女上司，先前发生的故事一幕幕涌来。接着游戏开始交待在此之前的故事，Payne 始终在法理于人情之间游荡着，他倍感痛苦，"我所犯下的罪行，就像在背后迫不及待要吞噬我的深渊"。Winterson 的步步紧逼是一个方面，同时还伴随着他与 Mona 无法舍弃的感情，甚至偶尔夹杂着对亡妻的思念。这一切揉碎了掺杂在一起，不时给他重重的打击。

比起前作，游戏用相当多的篇幅去剖析 Payne 的内心世界，在关卡中间不时穿插着 Payne 有气无力的独白。和之前一样，设计了几个虚幻中的关卡，Payne 在其中孤独地寻找出路。不同的是，这一次此类关卡的数目更多。前作中他要在迷宫中苦苦摸索，这一回路线简单的多，只是在公寓的走廊中迷失，但是那种孤独游走，却始终打不开一扇房门的感觉也许更加令人苦恼。

和前作一样，游戏中的过场是用两部分串接起来的。一方面是独具特色的漫画模式，此外是传统的即时过场 CG。在这里可以领略到不同艺术之间的不同感受，电影有电影的味道，而漫画则给人更广阔的想象空间，在关键的情节处容易产生一种"雕塑感"，把画面深刻地映在人们脑海中。从这个意义来讲，MP2 中漫画模式这一部分比起前作来更加出色，Payne、Mona 和 Winterson 相遇的那个场景，以及结尾处滴血的 Mona、无限坠落中的 Payne，那其中的情绪都被一格格画面精彩地表现了出来，相当流畅。

即时过场 CG 的部分也有出彩的地方，游戏结尾处 Fred 死亡的最后一个镜头就处理的回味无穷：透过尸体、燃烧的火焰看到的是伊甸园里无忧无虑的亚当和夏娃，镜头一转，回到了漫画模式里，Payne 爬向奄奄一息的 Mona，感受他又一次的生离死别。

所以到头来，MP2 是一部十分精彩的电影。它具有所有热卖电影中能够具有的元素：爱情、暴力。它有顶尖的美工，构建了精致的建筑和场景，甚至远比一般电影中的布景华丽、漂亮。它还有意无意地渲染着情欲，你能看到比其他任何一个宣讲爱情的警匪游戏中更露骨的情爱描写，却又不算太过火。当然，它还一反西方人喜欢快餐式电影的习惯，挖空心思的去丰满主要人物，中心思想不可谓不深刻。从 MP 到 MP2，你可以说它们一般模样，但那仅是表面上的。你也可以说它们之间有很大的不同，因为后者已经坚定地投入了电影表现手法的怀抱，它已经不重视"子弹时间"或可玩性上有没有潜力可挖，也没有兴趣去大幅度提高敌人的 AI——反正那是次要的。重要的是我要讲一个很好的故事，而你们都愿意共同体验和参与。


Fred 的死，远景是伊甸园的壁画

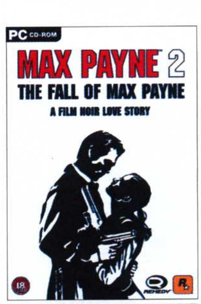
如果单纯作为一款游戏，MP2 其实乏善可陈，但多年以后恐怕玩家们还都记得 Payne 和 Mona 生离死别的那一刻，"啊…我变成了多么不幸的一个小孩。" Mona 用最后的力气说。玩家也就没有什么可抱怨的了，能够看到一场精彩的电影，顺带控制一个操纵性不算太差的主角亲身体验这个故事，已经很奢侈了。如果我们将经典游戏分为两种，一种是因为玩游戏你喜欢上了它，一种是因为看故事而喜欢上了它，MP2 则明显属于后者。很奇妙不是吗，至少在目前，人们同样喜欢这样两种游戏，因此 MP2 的开发者自信地向我们宣布——Payne 穿越黑暗的旅程仍将继续。■（文 / 大漠奇侠）


狙击模式，和 MP1 中如出一辙的子弹视角


Winterson 的死亡


图像更为出色了，这是游戏"电影"的基础


"啊…我变成了多么不幸的一个小孩。"



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

出品公司：Remedy
国内发行：空间互动
发行版本：英文版 2CD / WinALL
游戏类型：动作〖AC〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：不支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2003.12
官方网站：www.maxpayne2.com

最低配置：PIII 1G/256MB、32MB显存、8速光驱、1.7GB硬盘
推荐配置：P4 1.4G/512MB、64MB显存

数字化的历史 | 三国志英雄传 Sangokushi Eiyuden

如果想享受运筹帷幄的控制感，就必须放弃抡着大片刀砍人的乐趣，事实就是如此。



三国志英雄传

出品公司：SystemSoft Alpha
国内发行：空间互动
发行版本：中文版 2CD / WinALL
游戏类型：策略〖ST〗
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.1.5
官方网站：www.16316.com

最低配置：PII450/64MB、16MB显存、4速光驱

■专业精神的战略游戏名门 SystemSoft Alpha

作为战略游戏的名门，SystemSoft Alpha一直没有因为商业的压力而放弃自己的原则，一直奉行着以内容取胜的策略。

在上个世纪 90 年代，SystemSoft Alpha 的作品从外观上还能保持“中上”水准，但是随着硬件技术的突飞猛进，游戏声光标准迅速拔高，SystemSoft Alpha 很快就显得不那么“与时俱进”了，即使是作为策略游戏，“大战略”、“天下统一”等招牌产品的图像水准也赶不上“三国志”、“信长之野望”、“魔法门英雄无敌”和“文明”等系列的同期作品，更不用说相对于其他RPG、ACT 游戏的外在表现了。

不过，SystemSoft Alpha 严谨的专业精神一直支撑着相当一部分玩家坚持购买他们的产品。详细考证的数据、地图、事件和人物给玩家带来最大的历史（现实）真实感，这是其他策略游戏所难以比拟的。在一个方面投下大量精力的同时，却又忽略另一个方面，SystemSoft Alpha 作品就是保持着这么一种不温不火的微妙平衡。



■“天下统一”系列已经做到了第三代



■现代版的“大战略”往往没有二战版的来得精彩

有人说 SystemSoft Alpha 的作品是曲高和寡的阳春白雪，也有人说那些是逆娱乐潮流而动的死板游戏，但是有一点是难以否认的，那就是 SystemSoft Alpha 是在用一种如钟表一般，极端精密谨慎的精神在制造每一款游戏。从最初认识 SystemSoft Alpha 的《大战略：德意志的闪电战》开始，到刚刚玩过的《三国志英雄传》，我感觉到这种精神贯穿始终。详尽的资料和繁多的数据是《三国志英雄传》给我留下的最深印象，从每一个州郡精确的地图里，你可以感觉到，制作者是在打造一本数字化的、互动的历史。

正史和演义

光荣版的三国游戏虽然名为“三国志”，但是大家都知道，它的蓝本其实是《三国演义》，而《三国志英雄传》的地图、人物、事件等资料则更倾向于名列二十五史的正史——《三国志》。在中国，喜爱《三国演义》的人很多，从垂髫小儿到白发老翁，因为那里有更多有趣的英雄故事，而《三国志》虽然为史家所推崇，但真正愿意耐下心来看完它的人恐怕不多。其实，《三国演义》和《三国志》的关系正如光荣版三国与《三国志英雄传》的关系一样，前者讲究的是历史的趣味、意境和参与感，而后者却更推崇历史的真实、准确和策略性。

在我的朋友里，说《三国志英雄传》“无趣”的人有不少，也许大家都已经习惯了用光荣版那样华丽的方式来玩三国，甚至是更极端的一点的——象“真·三国无双”或者“三国群英传”一般，只要痛快淋漓的厮杀，而“三国”只是作为一个卖点商标的存在而已了。而恰恰是这个“无趣”的《三国志英雄传》能带给我们不一样的游戏感觉，准确的说，是一种真实的”战略感觉“。

大家可以试想一下，在三国时代里，一位战略家（譬如孔明或者曹操）是看着壮观的战争场面来策划谋略的吗？当然不是，他的面前是一张很无聊的地图或者一块类似于沙盘的东西（不知道那个时代这玩意是否已经被发明），用一些方块或者三角表示军队，显然，不会有漂亮的 3D 单挑画面或者军队突击时的精彩动画。而只有一点是最重要的，那就是他面前所有的资料和情报必须准确，因为他需要通过对这些数据资料的分析来决定自己的下一步决定。在电脑前玩《三国志英雄传》时，你得到的将正是这种感觉。虽然游戏画面变化不大，也没有什么轰轰烈烈的场面，但是你可以从那些真实的地名、精确的数字中体会到自己是在指挥一场真实的战争。

再拿《三国志英雄传》来比较一下另一种三国游戏——“真·三国无双”。在一场战争中，最能够体会战场激烈感觉的人决不会是一位元帅，而是一位士兵。在玩《三国志英雄传》和“真·三国无双”时，你就会感觉就像是在元帅和士兵这两个极端的身份间切换。所以，如果说到“游戏乐趣”，那么，如果想享受运筹帷幄的控制感，就必须放弃抡着大片刀砍人的乐趣，事实就是如此。

华丽和策略是矛盾的吗

是的，肯定会有朋友提出这个问题，华丽和策略是矛盾的吗？其实，在玩《三国志英雄传》的时候，我也在这么想。譬如战争场面不以动画表现，而用文字叙述，制作者想借此表达什么呢？是觉得加上一段动画浪费人力物力，还是制作水准有限？或者是觉得太多花里胡哨的东西会破坏游戏的严谨？

记得 SystemSoft Alpha 在它的另一部名作《大战略：千年帝国的兴亡》里曾经尝试过华丽的画面，这是一款在土星游戏机平台发售的作品，出了继承 SystemSoft Alpha 一向的资料严谨作风外，它的 3D 战斗动画在当年可算是一流水准。其中鱼雷轰炸机群俯冲攻击“大和号”的片断长达一两分钟之久，可以媲美优秀的电影运镜。但是最后的结果是，在多次“欣赏”之后，大部分玩家都选择了“关掉动画”选项，因为下达攻击指令以后，玩家最想看到的是战斗结果和此后的敌我态势，然后急于马上采取下一步措施，而不是化上一分钟去观看不断重复的 3D 画面——即使它壮观无比。

所以，对于《三国志英雄传》这样的游戏来说，制作者化上大量的精力去完成一个漂亮的外壳并非难事，但是这个外壳并不能够起到增加游戏乐趣的作用，反而会让沉迷于运筹谋划中的玩家感到不便。说到这个，不由想起在工艺品展览上见过的一副中国象棋，每一个棋子都被雕刻成精致的墨玉和白玉立像，水晶棋盘也是极尽豪华之能事，但显然这是一件装饰品而不是一副真正的象棋，真正的象棋是那种能够在吃子的时候享受狠狠拍一下快感的圆木块。游戏也是如此，所以我们在用着 2G 的 CPU 玩着全 3D 大作的时候，居然还会去怀念一些几兆的小东西。

而且，作为一款专著于真实性和策略性的作品，太多的附加成分可能反而破坏游戏的乐趣，《三国志英雄传》和走纯娱乐线路的光荣版三国是不一样的，后者可以尽可能的增加诸如兵法攻击、宝物探索、虚拟事件……乃至恋爱结婚等等趣味十足的元素，而前者则只能严格遵循史实。

在声光效果统率一切的游戏帝国里，《三国志英雄传》绝对可以算的上一个异类。在大家都忙于包装自己的时候，它居然还能不紧不慢的把内涵藏在不起眼的外表下面，并遵循着严格的准则，这多少给它带来了不利的影响，它让我想到了不少拥有类似精神的作品：“神秘岛”、“大战略”、“A 列车”、“侠客游”……等等，相信《三国志英雄传》也能和它们一样，找到能够理解自己的那一群玩家。■（文 / 龙河）



保守派的胜利 | 大富翁Ⅶ rich 7

很明显，这是急于创新的制作者向保守的游戏玩家妥协的产物，也是对于五代和六代“大富翁”改革的否定。



《大富翁Ⅶ》终于不负众望，让“大富翁”这个一度处于低潮的著名游戏系列重新获得了它应有的地位，在2004年的春节，相信《大富翁Ⅶ》会成为许多朋友共享游戏乐趣的源泉。如果返观一下“大富翁”从四代到七代的发展轨迹，我们会发现，这次七代的成功，是一次保守派的胜利。

走上回头路的大富翁

《大富翁Ⅶ》里最具有代表性的两个“复辟现象”，其一是直观的2D地图的恢复，其二是单机多人模式的回归。很明显，这是急于创新的制作者向保守的游戏玩家妥协的产物，也是对于五代和六代“大富翁”改革的否定。那么，这种复辟是否具有积极的意义呢？它对“大富翁”意味着什么？

在四代之后，随着3D技术和网络技术的发展，“大富翁”系列开始尝试一些全新的东西，其中包括网络联机作战和真3D地图，但这导致了玩家的不适应以及随之而来的激烈反对。制作者想给“大富翁”穿上先进游戏技术的新装，但是他们忘记了，玩家对这款游戏的喜爱是来源于一些更朴实的东西——譬如大家可以挤在同一台电脑前享受吵吵嚷嚷的乐趣——如果是独自呆在小屋里与某几个网络彼端的对手开打，你就不会因为某人被衰神附身而大笑，也没办法跳起来真人PK那个往你头上扔了核弹的家伙。所以，能够把这种乐趣还给玩家，是《大富翁Ⅶ》“复辟”行动的积极意义。而且，与此同时，《大富翁Ⅶ》也有一点点自己的创新成分，譬如卡片和道具的融合、研究所的出现等等，这些小小的改良让《大富翁Ⅶ》看上去并非是完全的开倒车，也有了几分新意。总的来说，这种整体复辟加上一定程度改良的方式，使得《大富翁Ⅶ》在游戏性上成为全系列中相当出色的一代，甚至可以媲美最初的经典《大富翁Ⅲ》。

谨小慎微前进的大富翁

但是，《大富翁Ⅶ》的成功对于这个系列的发展带来的影响也许并非完全是积极的。可以预言，“大富翁”的发展将会沿着一条类似于七代的，谨小慎微的道路前进，在两三代内，我们也许很难看到如《大富翁Ⅴ》推出即时制那样疾风烈火式的变革，也就是说，短期内不可能会有全新感觉的“大富翁”。

事实上，所有的著名游戏系列在研发新一代产品时，总会遇到保守和激进的矛盾：一方面，前代的成功和玩家的习惯使得新一代产品里必须保留有相当数量的老东西，否则的话将面临不测的危险（尤其是商业利益上的）；而另一方面，挑战经典的新生力量不断涌现，加上玩家口味的不确定性，使得改革（或者改良）成为必须，你不可能指望每次升级一下声光效果就能再次热卖。于是乎，那些拥有著名游戏品牌的成功开发商们就像走钢丝一样，在保守和变革中掌握着平衡。

而五代和六代变革的失败（尤其是五代）使得“大富翁”的发展会有更多的谨慎，更少的革命。当然，目前来看，这种前进方式至少不会出什么“大乱子”，因为从市场形势来看，能够对大宇版“大富翁”形成挑战的同题材TAB游戏几乎不存在（唯一可以分上一杯羹的似乎只有光谱的“富甲天下”），而且大家对扔骰子买地收过路费也还没有开始厌倦，所以，再做上两三代，成功也是可以预期的。唯一的不确定的因素就是，在这段时间里，是否会出现比现行“大富翁”更有趣的TAB游戏形式？

大富翁变革的问题

现行的“大富翁”模式至少有以下三个问题：第一，游戏进行到一定阶段后，胜负就会大致确定，在等到对手破产前，不过是毫无悬念的例行公事罢了；第二，因为大家总是在相互付过路费，财富的增长没法实现，只好用“乐透彩票”、“加发红利”甚至“新年送礼五万元”等方式强行给玩家输血，来维持这场“花钱大赛”，使得成就感打了折扣；第三，购买或建设的房屋，其本身的价值无法体现，只要没有现金，就立即破产，房屋唯一的作用就是收费。

说到这三点，就让我想到另一款在游戏性上不亚于“大富翁”的类似老游戏——世嘉16位机平台的《台湾大亨》。这款游戏成功的解决了上列的三个问题，因为它最主要的一项不同于“大富翁”的设定就是，财富来源于购买的产业本身而不是过路费，也就是说，当你拥有一栋房屋或公司后，这个产业就会按月向你提供利润，同时，你和对手的竞争主要来自于收购并经营这些产业，而不是彼此付过路费，而最后的结果是比较财富的多寡而不是破产与否。值得注意的是，游戏设定为产业越大，利润率越低，风险越大，这个设定非常形象的再现了现实经济生活中资本的运作，越是巨大的企业，一旦出现问题，就越是不可收拾，所以各方财富力量的对比随时都在变化之中，不到最后，胜负难分。

当然，说起这个例子，并非是认为“大富翁”就该改成这样，因为脱胎于西方“大富翁棋”的“大富翁”自有它发展的轨迹，而《台湾大亨》的这种模式也有很多不足。我只是想表达这样一种意思：拥有各种奇思妙想的游戏人有很多，如果等到新的模式发起强劲的挑战后，再回过头来改革自己的作品，可能就为时已晚，正如当年RTS差点革了传统SLG的命一样。■（文/小刀）



大富翁Ⅶ

出品公司：大宇资讯
国内发行：寰宇之星
发行版本：中文版 2CD / WinALL
游戏类型：桌面〖TAB〗
3D加速卡：支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2003.12
官方网站：rich.joypark.com.tw

最低配置：PII450/128MB、32MB显存、1.2GB硬盘
推荐配置：PIII800/256MB、64MB显存

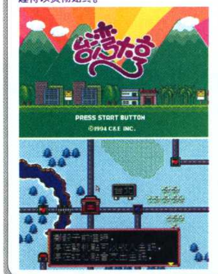
□另一种有趣的大富翁：台湾大亨

《台湾大亨》是1994年台湾全崴（C&E）公司在世嘉16位机上开发的作品。

虽然同为掷骰子游戏，但是其规则与我们熟悉的“大富翁”系列有很大的区别。游戏地图以真实的台湾地图为蓝本，每轮比赛开始时会随即决定一个城市作为终点，先到达终点的玩家获得一笔奖金。在前往终点的过程中，玩家会经过许多城市乡村，每到达一个地方，就可以在此投资产业，从产业中按月收取利润。

在游戏早期，“终点奖金”是重要财源，也是玩家购买产业的最初资本，到了中后期，随着每月产业上交利润越来越多，财富的增长就不用依赖奖金了，把利润拿去再投资即可，玩家的企业集团就像滚雪球那样越来越大，那么，后期的竞争性怎么体现呢？在游戏中有恐怖的三个人：牛魔王全家。它们总是会自动跟踪离终点最远的那个玩家，并每个回合给他带来麻烦：儿子红孩儿会自做主张帮你卖掉或购买一些小产业，并索取零花钱，妈妈铁扇公主则是不断索要高额化妆费，父亲牛魔王会大规模的卖掉你的产业，或者扔掉大量的金钱。幸好三人并非同时出现，而破坏力最强的牛魔王本人只是偶尔现身。所以，大家在后期的工作除了发展产业外，更重要的就是设法避开他们，并把他们甩给对手。

游戏的随机性非常大，各种搞笑事件每时每刻都在发生，遥遥领先的玩家在几个回合之间形势急转直下，这使竞争的乐趣得以贯彻始终。



PC CD-ROM

Ford Racing 2

出品公司：Razorworks / Empire Interactive
国内发行：未定
发行版本：1CD/WinALL
游戏类型：运动竞速〖SP〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：分屏对战
操控方式：方向盘、键盘、摇杆
上市时间：2003.10
官方网站：www.fordracing2.com

最低配置：PIII500/128MB内存、32MB显存、150MB硬盘
推荐配置：PIII800/256MB内存、64MB显存

■“福特挑战赛”按车型划分，车主可按以下类型选车过关：

1.经典车（Living Legends）
以福特公司各历史时期的老爷车为主。
2.影星车（Movie Stars）
包括经常出现在著名影视作品中的明星车型。
3.高性能车（SVT）
野马是福特公司的标志性品牌。
4.概念车（Concept）
这些尖端车型在生活中一向与大众无缘。
5.越野车（Off Road）
包括运动越野车、小型越野卡车和拉力赛车。
6.改装车（Custom）
福特公司极为经典的两款改装车。
7.纳斯卡（Stock Car）
各型号的福特纳斯卡赛车。

■“福特集结赛”的比赛方式包括以下8种：

1.正规赛（Standard Race）
多车同场竞技，与现实中的汽车场地赛一样。
2.淘汰赛（Elimination）
比赛共计3圈，每一圈都将淘汰排在最后面的2名车主。
3.单挑赛（Duel）
比赛共计3圈，车主每圈都必须超过1名与你单挑的对手。
4.驱逐赛（Drafting）
如果车主能紧紧跟住前面的对手就可以把前者淘汰。
5.绕桩赛（Driving Skills）
从两支橡皮桩中间穿过去，遗漏或撞倒橡皮桩将被罚时。
6.限时赛（Seconds out）
必须撞到悬在路上的一个个沙漏，否则将被罚时。
7.循线赛（Racing Line）
必须紧紧沿最佳行驶路线行进，否则将被罚时。
8.计时赛（Time Attack）
单人单车计时赛，力争打破最快圈速。

盛名之下的徘徊

福特赛车Ⅱ Ford Racing 2

如果不是够份量的品牌，谁会为它推出专门的冠名游戏？反之则很容易推断，能够专门冠名的游戏，一定是值得关注的品牌了。不过，这样的逻辑中，游戏的品质并不会因此而必然得到提高，倒是玩家心态会因此受到影响。一方面，游戏作者期望以知名的品牌吸引那些品牌FANS们多加关注；另一方面，因为这样的冠名产品，而令人下意识的想到“广告宣传品”，这多少会使玩家因游戏制作者的“不良动机”而怀疑其作品的整体水准。

像笔者这样“阅车”无数的玩者，对于“品牌”赛车游戏往往会更偏重于持观望态度——就说前段时间在网上查到有关《福特赛车Ⅱ》即将上市的资讯，笔者就未有更多的期待，毕竟它的前作综合表现差强人意。然而当笔者拿到最终版并试玩后，自己的看法有了180度转变，应当承认，这是一款很有特色的赛车小品。

注重挖掘驾驶乐趣

其实“品牌”赛车游戏最应体现的优势，就是借助相关品牌厂商的资料数据支持，打造其突出的模拟精准性，同时带来极尽真实的驾驶感受。《福特赛车Ⅱ》的开发者显然得到福特公司试车主及其车辆专家的协助，游戏中每部车都很有驾驶乐趣，无论前驱车、后驱车还是四驱车都可以用不同程度的侧滑来过弯，只是流畅程度因车型不同而略有不同。

《福特赛车Ⅱ》本身在拟真性及声光效果上的表现，可以说是具备了成为一款颇具份量的年终大作的资质，而其选择的一个既活泼、又略显肤浅的形象，却是对福特汽车帝国所蕴含的汽车文化的一种“浪费”。

今年暑期，笔者曾采访宝马公司的展示活动，来自德国本部的试车主演示了精彩的侧滑转弯，笔者置身于副座，终于体验到什么是真实的漂移，而这种奇妙的感受也可以在《福特赛车Ⅱ》中依稀感受到。《福特赛车Ⅱ》的驾驶乐趣还体现在车辆转向直接、油门响应敏感以及底盘富于柔韧性，在沥青路面上高速转弯时可以使用漂移动作，虽然攻弯速度略慢，而且轮胎、悬挂和底盘有轻微扭摆，但通常不会造成赛车打转儿。为鼓励车主在转弯时做出更大胆的动作，游戏设计师故意把福特所有车型均设为不可撞毁。以上设置虽使游戏拟真度略有降低，但却令人更容易感受到驾驶的平顺与畅快，普通玩家从中享受到速度的快感，对“福特”的好感度自然也会水涨船高。

视听效果真实奇幻

游戏包括16条赛道，分别隶属于城区（City Limits）、乡村（Big Country）、岔路（Spring Break）、古迹（Lost world）、椭圆（Ovals）和标准（Race Tracks）这六大赛区，其中的“标准赛区”其实就是美国著名的“斯普林费尔德”赛车场；而“椭圆赛区”相当于云斯顿椭圆赛道；其它赛区均是自然赛道，沿途风光看上去既真实、又充满奇幻色彩，颇有吸引力，车主在这样的风景区驾车会感觉心情很不错。

赛场空间感构建得很好，近景有立体感，远景经过虚化处理。游戏中34部福特汽车比例准确、款款有形，鲜亮的车身能映射出周围景物的反影，令驾驶者倍感自豪。游戏音效也表现不错，不同型号的福特引擎所发出的轰鸣声可谓抑扬顿挫，既有“焦点”的低沉浑厚，又有GT90的高亢嘹亮，对懂车的人来说这的确是一种听觉享受。

车型分类颇有讲究

既然是“品牌”赛车游戏，如何规划列举代表性的品牌产品，使其不仅成为玩家全面接触相关品牌的虚拟驾座，同时充当玩家了解相关品牌的百科全书，这恐怕是游戏制作者必须考虑的重要制作目标——否则作为资料支持者乃至资金支持者的的品牌厂商，脸色也不会好看啊！

《福特赛车Ⅱ》的比赛主要分为两大模式，分别是“福特挑战赛”（Ford Challenge）和“福特集结赛”（Ford Collection）。遗憾的是，游戏虽然包括34款福特名车，但缺乏详细文字介绍，车主无从了解福特汽车的相关知识，只能通过驾驶感受其特点。当车主打穿“福特挑战赛”后就可以在“福特集结赛”中驾驶相应车辆，令人感到混乱的是游戏在“福特集结赛”中再次划分汽车类型，分别是古典车（Classic）、时尚车（Modern）、越野车（Off Road）、表演车（Performance）和纳斯卡（Stock），这种新的分类方式多少与前面的“福特挑战赛”中的分类有些矛盾。

品牌文化尚欠深度

众所周知，福特公司是汽车百年帝国，它的汽车文化积淀是非常丰厚的，然而这样一个富含底蕴的品牌主题，却被游戏研发厂商演绎成一个轻松风格的赛车小品。或许游戏制作人认为风格严肃的赛车游戏只能打动少数高端玩家，甚至有可能影响游戏的销量，然而《极品飞车·保时捷之旅》就是一个严肃风格的成功代表，那种严谨精确的“保时捷风格”至今令车迷津津乐道。《福特赛车Ⅱ》本身在拟真性及声光效果上的表现，可以说是具备了成为一款颇具份量的年终大作的资质，而其选择的一个既活泼、又略显肤浅的形象，却是对福特汽车帝国所蕴含的汽车文化的一种“浪费”。■（文/王博）



很多人都有现代战机恐惧症。这里姑且不谈每天生活在遭受隐形或不隐形的飞行轰炸下的人民，重点说说模拟飞行圈子里的症状。

模拟游戏的爱好者可能是游戏族群中的最少数，现代空战模拟游戏又是这少数玩家中更少一部分人所偏好的类型。然而，当《锁定:皇牌空战》(LOMAC)的制作人 Matt Wagner 谈及此类高阶模拟飞行游戏产品长期以来的低迷境况，除了揭示巨大的开发投入(时间与金钱)、微小的市场影响及相对其它类型产品要来得少的销量给制作者所带来的压力之外，亦显示出他在这个命途多舛的项目中不懈的坚持，以及最终将其变为现实的自豪。



不知一个高阶模拟飞行游戏要怎样才算大大的成功——所有铁杆模拟飞行玩家都只玩你的游戏是不是就算大成功了？也许吧，不过相信那也买不掉 100 万套拷贝，所以自不必与公众题材的游戏去比较销量，有得赚就好了 ^^。剩下的重点，就是想办法把自己的产品所面对的一群口味挑剔、但是忠诚度极高的玩家打点好。

飞行本身往往就是一种艰苦的游戏，其中尤以现代空战为最。一般人的印象里，现代空战就如同电视转播节目中看到的那样，紧盯监视器的绿色屏幕，简单的锁定、发射并等候命中而已。诚然，NovaLogic 所出品的大部分模拟游戏作品，从“超级卡曼奇”系列、“装甲雄师”系列到它的“F16 vs MiG29”双机套装及 F22，都与这样的简单“逻辑”相吻合。这些游戏为了上手简单而简化了现代武备的复杂操控，但同时也抹平了各种战机及其虚拟驾驶员的个性，最终落得个枯燥乏味的下场。



Lock On: Modern Air Combat

出品公司：Eagle Dynamics / Ubisoft
国内发行：育碧软件
发行版本：1CD/WinALL
游戏类型：模拟飞行〖SI〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
操控方式：键盘、鼠标、摇杆
上市时间：2003.11
官方网站：www.lo-mac.com

最低配置：PIII800/256MB内存、32MB显存、DX8.1兼容、1.1GB硬盘
推荐配置：P4-1.7G/512MB内存、128MB显存

终极武力的魅力 | 锁定:皇牌空战 Lock On: Modern Air Combat

制作者试图打造一个细致入微的模拟飞行空间的努力，已经让我心中充满了感动！

有嚼头的高阶模拟飞行游戏，总是会给使用者以无限的成长可能性。真实的现代战机拥有大量机载设备，每一件都是科技的顶尖结晶。不久前的一则新闻披露，有人因从美国弄出 80 多片 486 芯片而被控触犯美国出口管制法，为啥？军用 486 哪能如普通 486 般等闲视之?！话说回来，形形色色的战机飞在天上，哪一只最能打？搜得远、盯得牢、打得到、躲得开，无论是实际状况还是模拟游戏，这些都与人的能力、心态及武器的特点和效能被灵活运用密切相关。既然真正的战机飞行员可以在生命时刻受到威胁的条件下，依然镇定自若的掌控着这些复杂的装备，虚拟座舱中的模拟飞行员们最大的愿望，则是与真正的飞行员一样得以控制一切。

犹如装潢豪华、环境优雅的店面会令人下意识的注意自己的举止一样，启动 LOMAC 就被紧张的通讯语音抛入充斥着紧张气氛的战斗环境里，进入任务后更是会被一种令人窒息的肃杀气息紧紧压在虚拟座舱中，不由得令人马上开始关注所处的势态了。想来这就是道地的发动机噪音、警示信号及俄语、德语或英语的通讯音效共同营造的战场氛围带给玩者的某种暗示吧，这是一种非常奇妙、令人颤栗的入戏感。现代空战绝不是单一战机的对抗那么简单，它往往会演变为两个战斗集群的整体对抗。在 LOMAC 的战场上，将会是你体验超拟真的现代飞行对抗的圣地。

LOMAC 的制作者为了营造真实的战场环境实在是煞费苦心，有没有想过现代战机也会受制于天候的影响？试试暴雨天的出航，在云层上方和云层下方真可谓是天差地别，当注意到玻璃外的雨滴集成水线，又在阳光及迅速划过的气流作用下慢慢消失之时的特效时，不由得令人哑然失笑。当以一个超低空机动动作穿越前面的一条山谷时，笨重的 F-15 显出一些执拗，而眼角飞速划过的山脊也加速了握着飞行摇杆的手掌分泌汗液的速度——制作者试图打造一个细致入微的模拟飞行空间的努力，已经让我心中充满了感动！

《捍卫雄鹰 4.0》(Falcon 4.0)同样是拥有庞大的研发计划及漫长的研发周期，在其最初产品上市之时，却因诸多系统缺陷几乎毁掉它的前程。幸好游戏制作公司最终接受了几个“捍卫雄鹰”爱好者团体的好意，开放了游戏程序内核，使得非官方的游戏升级一直延续至今，重新稳固了它在高阶模拟飞行领域的地位。至于 LOMAC，发售版本也少不了出现一些问题，比如在 Win98 平台上无法正常运行等。在第一个升级补丁完成了关键问题的修正之后，据称 LOMAC 在短期内并没有推出游戏开发套件程序的计划，好在我们在其中的探索之旅才刚刚开始不久。■(文/黑鹰)





□犹如我们对俄国产品敦厚扎实的印象，LOMAC 的制作者最早于 1995 年以一部《苏 27 侧卫》(Su-27 Flanker)成名，它的画面表现说实话是比较怪异的，由于没有采用当时流行的纹理贴图，所以说它的画面如同清汤挂面并不为过，然而这却是一个相当注重细节表现的游戏。



□Flanker2.0 于 1999 年推出，不仅秉承了前作精确的飞航模拟特性，同时在图像上也有惊人的提高，随后的 2.5 版升级更是对贴图材质进行加强。

当网游遭遇“限制”级 | A3

限制级这个词在韩国主要指的是在视觉上有冲击力，可能不适合少年儿童的画面或者情景等等，包含中文的色情、暴力等众多因素。



A3

出品公司：ACTOZ SOFT
国内发行：北极冰文化
发行版本：未知
游戏类型：网络角色扮演〖MMORPG〗
3D加速卡：支持
3D声效卡：支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：未定
官方网站：www.a3.com.cn
最低配置：PIII 600/256M、32M显存、500M硬盘
推荐配置：PIII 1G/512M、64M显存



传奇3



天堂II



奇迹MU



模拟人生 online

天堂

2003年的网络游戏，我们听得最多的词是“分级”，这主要是由韩国的一款号称“成人”的网络游戏引发的，它就是被热炒了半年多却迟迟未能在中国上市的《A3》。在此之前，国内运营商们一直奉行着拿来主义，对游戏分级没什么概念，然而当《A3》带着“成人网络游戏”的头衔问世，并准备叩开中国网游市场大门之时，一阵网络游戏该不该分级的讨论浪潮，立刻席卷了中国网络游戏界，“成人网络游戏”能否在中国国内运营，也成为一个很有争议的话题。

那么，究竟韩国是如何看待“成人化”游戏的呢？究竟何谓“成人”的游戏？

韩国政府机构“韩国影像物等级委员会”（简称KMRB），是一家专门负责对影象类出版物进行等级审核及分类的机构，并于2002年10月正式开始对游戏软件进行分级制，所有游戏软件在出版发行前均需进行等级分类，并在包装与游戏启动画面上附上显著标识，具体等级分为：普级（既全年龄级）、12岁以上、15岁以上和18岁以上，4个等级。而当时韩国已经发行的网络游戏，几乎没有一款被列入普级。

再来看看一些我们所熟知的网络游戏在韩国的分级定位吧。首先是《传奇》，在中国大陆在线人数排名第一的老牌网络游戏，由于PK盛行而在韩国被定义为“15岁以上”，而在中国国内，几乎没有人关心《传奇》究竟应该如何分级；《奇迹》，2002年由于画面华丽上手简单火暴一时，成为2D和3D游戏转换之间成功的过渡产品，中国大陆上线人数仅次于《传奇》，排名第二，而此游戏在2003年初，同样被韩国KMRB评定为“15岁以上”，然而最近韩国网站有新闻说，由于其PK程度和死亡暴装备的设定，也有被评为“18禁”的倾向，但至今也没有最终确定。其他在大陆为人熟知的网络游戏如《红月》、《千年》、《精灵》、《使命》、《天之炼狱》、《凯旋》、《骑士》、《龙族》等等，均为12到15岁以上。与此相对，国内鼎鼎大名的《网络创世纪》（UO）和《暗黑破坏神2》，也均被KMRB标注上了“18岁以上”的烙印，理由是这两款游戏前者死亡掉落全部装备，后者画面暴力程度颇高，因此可以被定为“限制级”。另外还有国内玩家始终在翘首期待的《模拟人生网络版》，这类休闲游戏，在韩国也同样被评为“18禁”，理由是游戏中可以由玩家控制出现过于暴露的情景。而最近的两款热门3D网络游戏《天堂2》和《A3》，A3自不必说，研发公司在制作时就已经将其定位为“成人”游戏，《天堂2》则最初被定义为“15岁以上”产品，但在KMRB翻了一下陈旧的游戏截图之后突然发现《天堂2》漂亮MM裙子底下的蕾丝内裤，再根据游戏本身秉承的PK系统，立刻就被盖上了和其前辈《天堂》一样的章“18禁”。这里不得不说一下，《天堂》在评定之初，由于其“暴力”的PK系统是被定为“18岁以上”的，然而几次改版之后慢慢降低门槛，最终变成“12岁以上”。

是不是觉得越讲越糊涂了？按照中国的传统观念，基本上无法理解韩国游戏的分级标准，更会疑问为什么同类型的游戏差别如此之大？笔者找了一些韩国朋友多方求证了一下，最后得到如下的答案：韩国KMBR对于游戏分级大概标准有三，一是游戏PK系统的设定是否会导致玩家装备或其他方面有损失，二是游戏是否具有政治倾向，三是游戏是否具有色情暴力等因素。这里需要提一下，在笔者询问韩国朋友的时候得到了一个很有趣的信息，在韩国是没有“色情”这个词的，在韩国这个词主要指的是在视觉上有冲击力，可能不适合少年儿童的画面或者情景等等，包含中文的色情、暴力等众多因素，因此前面所说的《A3》、《天堂2》、《网络创世纪》、《暗黑破坏神2》等，甚至包括还没有定论的《奇迹》，被定成“18禁”的最主要原因是，角色死亡之后会掉落装备或者损失经验，担心未成年人可能会无法承受，同时会引发其他的诸如蓄意报复或者谋杀心理等等不健康的心态反应，而其他因素则是比较次要的。由此可见，韩国对青少年心理导向的理解，与中国有明显的区别。

再看我们这次的主角《A3》，究竟有什么是“成人”的东西呢？按《A3》游戏主策划裴吉雄先生的话说：“我们要做的是一款远离小孩子的游戏，一款专门为更成熟的人群所制作的游戏。”意思是，为了保持游戏世界的秩序，使整个世界的主基调更趋于成熟，而选择面向成年人，面向有消费能力和自律性高的人群。因此，《A3》所谓的“成人”也并非我们所理解的成人小说、成人电影一般。

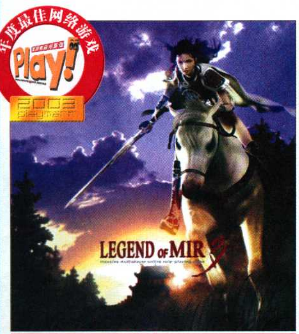
同时，12月30日《A3》内测，很多玩家也表示出一些失望，所谓的“限制级”，基本上在游戏里看不到一丝端倪。色情么？A3的女法师身材不一定就比《天堂II》的MM好看；暴力么？游戏没有新人保护，10级以前无法PK，而怪物死亡也是直接倒地，尸体不碎裂不溅血；惩罚严重么？目前为止，笔者还没感受到任何不能接受的死亡惩罚。《A3》的“18禁”色彩，无从查考。

另据消息说，目前在国内运行的这个《A3》内测版本，也是经过了韩方的修改，为了适应中国国情需要而做的新版。而面对这个有“中国特色”的东西，我们还需要讨论“成人”的问题么？中国的游戏分级制度真的势在必行么？分级是一道门槛还是一种约束？18禁的标识究竟会成为警告牌还是宣传帖？这些问题，我们无法左右，我们唯一能做的，就是在混乱的世界里，尽量找出一些真实。■



（文/雨岚）


电脑游戏大赏
2003
playmark





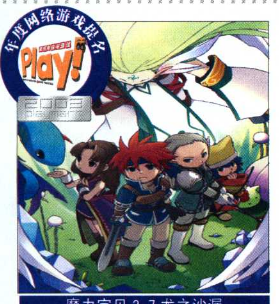
传奇 3	
英文名称	Legend of Mir3
出品公司	Wemade
国内代理	光通通信
上市日期	2003 年 5 月 25 日

如果说《传奇》在大陆的成功实数偶然，那么《传奇 3》现在的百万用户群却是一个不争的事实，游戏玩家基数的巨大，让光通在盛大与 WEMADE 的纠纷事件之后，捡到了一块"肥肉"。《传奇 3》的游戏内核虽然仍旧是老《传奇》的内容，但包括登陆界面、人物形象、村庄结构以及角色能力等等方面，都有了新的改观。并且在游戏音乐、新功能、新任务、新场景等诸多方面，《传奇 3》比前作着更长足的进步，这也使游戏变的更加好玩了。而让它坐稳冠军宝座的意义，除了游戏本身及人气值的因素之外，还考虑到了公司运营及客服的因素。尽管传奇外挂的历史遗留问题依旧，很难在短期内解决，但是光通从未放弃，而就目前《传奇 3》的游戏环境来说，也是保持着良好而稳定的状态，玩家的争端明显比老《传奇》要少了许多，这与光通的努力也是分不开的。

与2002 年的滚滚浪潮相比，2003 年的网络游戏市场相对平稳了许多，也许是因为代理费用的逐年递增，使很多厂商难以达成合作意愿，亦或是因为网游市场日趋饱和，使很多新作前进的脚步更加缓慢而谨慎，总之，据不完全统计，2003 年正式代理、公测及转入收费的网络游戏有 40 款左右，占去年总数的 40%，其中国产网游的比例有所增加，并且多数都得到了玩家的认可，此外，在 2002 年已展开运营的网络游戏后续更新版本，也是分割市场的主力。在统计中我们发现，尽管众多新游戏公司的"烧钱运动"仍在继续，但是玩家们却已在 3 年的积累中逐渐成熟了起来，那些刚一问世就门庭冷落、行将死去的网游的增多，就是为这些头脑发热的人敲响的警钟。

回顾这一年，也并非是波澜不惊的一年，接二连三发生的突发事件、产业巨变以及市场怪圈，使这个原本简单的有矩可寻的网络游戏市场，一下子变得深不可测。总结这一年发生的事，从盛大官司结而又解的疑问，到光通诚邀"传奇之父"访华受阻的尴尬；从金山"航母"坎坷中起锚的唏嘘，到《魔兽世界》及《天堂 II》即将来临的欣喜；从网络游戏纳入 863 项目的振奋，到天人公司关闭《魔剑》中国服务器的惊诧……2003 年的网游业界，让我们的心随之大起大落着，时而捏着几把冷汗，时而又添了一头雾水。"市场"这两个字，也变得越发诡异而难以捉摸了。外患再加上内忧，外挂的侵蚀愈演愈烈，"私服"这个运营商的新夙敌也越加横行，虽然政府已经出面进行专项治理，但是一场"扫黑"之后，该消失的东西也并未全部消失，究竟何日才能还网游世界一片净土？希望不是在大家的心都冷却的时候吧。

一切都难以预料，一切也都无法定论，这一年我们学会了辩识游戏的"卖点"，懂得了什么是叫好不叫座，什么是普遍受欢迎；这一年我们经历了风雨，也应该学会了反思。未来的网络游戏市场将如何发展，是所有这个圈子里的人都迫切需要认清的问题。经过了这一年，网络游戏市场，该是成熟起来的时候了！



魔力宝贝 3.7 龙之沙漏	
英文名称	－
出品公司	ENIX
国内代理	网星史克威尔艾尼克斯
上市日期	2003 年 12 月 18 日

关于这个提名其实是很有争议的，问题就是它与 2003 年出品的同为 Q 版卡通网游上乘作品的《仙境传说 RO》相比，究竟谁更占上风呢？这两款同样走 Q 版卡通风格路线的游戏，从职业转职系统、任务系统以及各自独特的一套同样有着良好口碑和众多拥趸的游戏，真是不相伯仲的。但是一个很关键的问题，使《魔力宝贝》继续荣获本次评选提名，那就是网星公司严格优质的 GM 管理团队，及始终不变的坚决的打击外挂、严惩使用者和制作者的决心。在 RO 的私服和外挂泛滥之时，在所有网游都难逃"黑"手的时候，网星率先针对《魔力宝贝》的外挂制作者，从法律角度进行彻底追查，并且封杀外挂使用者的 ID 达 5 万余个，如此果断坚决，也使我们看到了身为优秀的网络游戏运营商应有的素质。相信《魔力宝贝》在网星的努力下，还将有更美好的明天。



奇迹 0.96 天空之城	
英文名称	MU
出品公司	Webzen Inc
国内代理	第九城市
上市日期	2004 年 1 月

2003 年是《奇迹》的丰收之年，同时也是多灾多难的一年。在精美游戏画面的视觉感召下，在接二连三推出的新版本及各种节日活动的诱惑中，游戏在线人数稳居 2003 年上半年网游在线人数榜首，可谓名利双收。但是，随着恶性外挂的屡禁不绝，游戏世界也逐渐被外挂所吞没，2003 年下半年，很多玩家因为外挂而被迫离开了《奇迹》，第九城市为此伤心不已。可喜的是，九城惩治外挂者的脚步始终没有停止。随着最新版《奇迹 0.96 天空之城》的更新，游戏世界也被彻底澄清，第九城市终于从游戏里和游戏外都根治了外挂的滋生，摆脱了外挂的阴影，还《奇迹》玩家们一个无比美丽的天空。而这次游戏提名，自然也是当之无愧的。



大话西游 II 缘定三生	
英文名称	－
出品公司	广州网易
国内代理	网易
上市日期	2003 年 4 月 25 日

毫无疑问，《大话西游 II》的成功，是与网易公司从不轻言放弃的努力结果是分不开的。在一代游戏的经验积累下，在不断的补充和改变中，2003 年度推出的几款《大话西游 II》资料片，都获得了玩家的好评。目前运行的《缘定三生》版，可以说是包罗万象，几乎囊括了大众网游应该具备的各种游戏特色和游戏系统，庞大的故事主线，数以百计的任务，趋于完善的宠物、召唤兽及变身系统，以及各种优化操作、技能修炼、武器道具、结婚系统等等……可以说，只要是玩家有需要，制作者就会尽可能的在游戏中加以实现，这种快节奏有条理的更新及对游戏的准确把握，使《大话西游 II》最终成为不再靠偶像效应，而是真正靠实力说话的优秀作品。

今年真是欧美角色扮演游戏收成最糟糕的一年，以至于在第N遍浏览2003年欧美RPG发售列表之后，我们还是不得不在"年度最佳英文角色扮演游戏"一栏里添上"空缺"。可以用"灰暗"这个词来形容我们在评选这个奖项时的心情，黑岛死了，曾经居于欧美游戏统治地位的RPG难道也将步它的后尘？今年最让人遗憾的作品是《狮心王：十字军的遗产》（Lionheart: Legacy of the Crusader），在去年这个时候，它被我们列入2003年度最受期待的作品之一，是的，这也是全世界RPG玩家的期待……但是，它失败了，这次失败完成了黑岛工作室死刑判决书上的最后一个签名，结果，它成了黑岛的遗产（苦笑）。

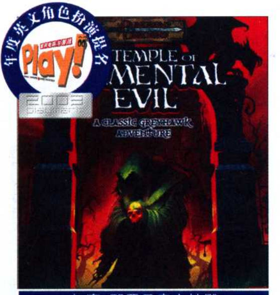
今年发售的四部大作资料片《上古卷轴Ⅲ血月》（Elder Scrolls III: Bloodmoon）、《无冬之夜：古城阴影》（Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide）、《无冬之夜：幽城魔影》（Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark）和《地牢围攻：阿兰那传说》（Dungeon Siege: Legends of Aranna）虽然都保持了原作的水准并有所提高，但是，商业味道浓厚的资料片终究难以挑起年度游戏的大梁，如果让一款资料片登上年度最佳的王座，是对今年所有RPG新作最大的侮辱。

说到新作方面，具有亮点的产品倒是有几款，可惜优点虽有，但其他方面的表现大都不如人意。譬如《先驱号》（Harbinger），这款游戏的创意和情节都颇有意思，但由于制作公司经验不足，画面、战斗都一塌糊涂，非常粗糙。《兵临城下》（Enclave）则正好相反，拥有华丽画面的它因简陋的剧情而遭到失败。

在这种情况下，一些中规中矩之作得以列入提名也是无可奈何的事情了，其中，《灰鹰：邪恶元素之神殿》（Greyhawk: The Temple of Elemental Evil）是其中最有价值的作品了，这个龙与地下城中最重要的世界终于登上了游戏平台，让不少骨灰级玩家为之雀跃，可惜菜鸟——light-user们好像看到它就头大。其实这个现象也说明了欧美RPG目前处于衰落状态的原因，那就是过于追捧高端玩家的口味，在很多作品里，要想领会乐趣，就必须有深厚的游戏文化基础和足够的耐心——例如《异域镇魂曲》（Planescape: Torment）——否则只是一头雾水。开发商没有为最大多数的普通玩家提供一个全新情节、规则简单、容易上手，并且马上可以获得快感的作品，就像《地牢围攻》（Dungeon Siege）或者《神话》（Divine Divinity）那样的东西。值得期待的是，这两款游戏今年都将推出二代，希望它们能为2004年的欧美RPG赢得一些喝彩。



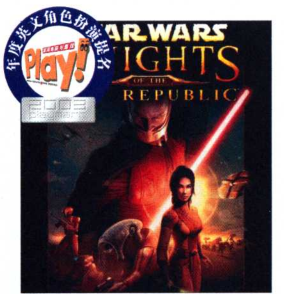
空缺



灰鹰：邪恶元素之神殿	
英文名称	Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
出品公司	Troika
国内发行	阳光娱动
上市日期	2003.9

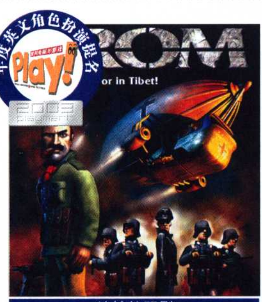
要不是考虑到受众面的狭窄，它是本年度唯一有资格填补王座空缺的提名作品。"严格遵循了D&D最新的3.5版规则"，这个对于一般玩家来说，这个优点好像什么也不是，可是老鸟们却望着它趋之若鹜。除了文化背景以外，还有一个东西限制它在中国玩家中的流行，那就是语言的障碍，我要说，代理并打算汉化它的国内游戏公司——阳光娱动很有勇气，也希望他们能给我们一部满意的中文"灰鹰"，我可不想再玩《上古卷轴Ⅲ晨风》那样的"简体中文版"了。





星球大战：旧共和国武士	
英文名称	Star Wars: Knights of the old Republic
出品公司	BioWare
国内发行	–
上市日期	2003.11

庞大的星战游戏家族又添新成员，得到Lucasarts授权的开发者BioWare在游戏业界也是响当当的角色。电影的显赫招牌、超美的画面和宏大的音乐是它最大的三个卖点，相比较之下，作为RPG最重要元素的剧情部分，反而显得不那么引人注目——当然，这款游戏的情节和电影已经联系不大了，唯一相同的只是杰迪骑士和邪恶的西斯势力之间没完没了的冲突。

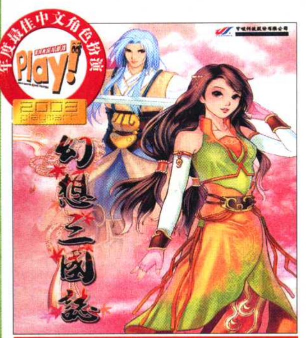


纳粹的阴影	
英文名称	Grom
出品公司	Rebelmind
国内发行	–
上市日期	2003.2

和另两款提名作品不同，《纳粹的阴影》是一款完全没有强力背景支持的纯粹游戏新丁，制作者是波兰的一家新进游戏公司。不过，类似于"印第安那琼斯"的故事，加上诙谐有趣的幽默段子，仍然让我们对它倍感亲切。值得注意的是，它的画面表现明快亮丽，造型夸张可爱，而且卡通味道十足，和一般欧美RPG灰暗沉重的风格形成了鲜明对比，这也是你会第一眼爱上它的原因。







幻想三国志	
英文名称	-
出品公司	宇竣科技
国内发行	寰宇之星
上市日期	2003.6

在“新绝代双骄”正红火的时候，宇竣突然转向自创剧本的道路，推出了这部作品，令大家眼前一亮：原来“三国”也可以做的这般动人和唯美。《幻想三国志》综合了宇竣各代“新绝代双骄”的制作经验，从中汲取了最有价值的游戏元素，加上全新的动人剧情，形成了一次完美的合击。

当然，也有人批评说《幻想三国志》像是“新绝代双骄”的三国版本，言下之意是这款游戏缺乏足够的新意和独创的东西。我们在给予它“最佳”名称的时候也想到了这个问题，但是最终认为，采用谨慎的方式进行“步步为营”式的创新是宇竣产品系列的自有风格，只要作品本身能够获得最大程度的认同，创意本身不应该成为“一票否决”的因素。比较有趣的是，在这个问题上，《幻想三国志》与去年的王者《轩辕剑Ⅳ》正好相反，后者是以大胆的创新而为大家称道。但是有一点，它们两者是共同的，那就是它们都给玩家带来了最大的游戏乐趣，这才是它们获奖的最终原因。

2003年初，在中文角色扮演游戏领域，有一场“经典VS新锐”的好戏展开，那就是《仙剑奇侠传Ⅱ》对《刀剑封魔录》的交锋，一个是含着银匙出生的世家名门，一个是默默无闻的小开发组的处女作，而结果和大多数传奇小说里一样：贫儿战胜了王子。正如本刊在“2002年度电脑游戏大赏”中预言的那样，《刀剑封魔录》成为中文RPG中最耀眼的一匹黑马。而《仙剑奇侠传Ⅱ》可以说是本年度最让人失望的游戏，虽然从本身品质上来看也算中等作品，但它毕竟对不起千万玩家九年的等待，也未能传承仙剑的精神。不过，其后推出的《仙剑奇侠传Ⅲ》多少替“仙剑家族”挽回了一点面子，幸甚，幸甚。总的来说，新势力战胜老经典，是一个可喜的现象，让我们可以期待有更大的“后浪”推来。

在今年，大牌游戏公司已经将开发重点更多的转移向网络游戏部分，例如大宇、智冠、宇竣、弘煜等，大家都在自己的知名游戏品牌后面加上“ONLINE”，杀入黄金遍地，却也腥风血雨的网络游戏战场。所以，中文RPG的数量进一步减少，而且大部分来自于珠海第三波、酷奇思、斯普软件等二线公司。不过，也因为如此，精品占整体的比例也有所提高，前面所提到的几家一线大厂出品的游戏，大都维持了中等以上水准，就连曾被戏称为“垃圾量产”的智冠，代理的几款游戏也都不错。







这是危机与希望并存的一年，网络游戏的冲击固然凶猛，但是从来自于知名游戏发行商的数据来看，“名牌”中文RPG的发售数量也在节节上升。只是二线公司的小作品大都表现不理想，如《刀剑封魔录》般的黑马实属凤毛麟角，但愿在新的一年里，他们会给玩家带来更多一点惊喜。



仙剑奇侠传III	
英文名称	-
出品公司	大宇资讯
国内发行	寰宇之星
上市日期	2003.8

很遗憾，曾被我们列为2003年“最受期待中文RPG”的《仙剑奇侠传Ⅲ》最终未能夺冠。虽然目前普遍舆论反映，它的影响力要超过《幻想三国志》，但是这和它本身身为“仙剑家族”的第三代有很大关系。事实上，它对《轩辕剑Ⅳ》的模仿味道非常重，虽然其优秀的品质超越同年发售的二代，但是玩家一直期盼重温的仙剑感觉并没有在它的身上得到。



刀剑封魔录	
英文名称	-
出品公司	像索软件
国内发行	兰德数码
上市日期	2003.1

2003年度中文RPG开门红的一炮，小公司的新产品掀起了大风浪。这款ARPG虽然情节简单，但是它给玩家们带来了前所未有的厮杀快感。如果能在故事、宝物、技能等其他方面再有所加强的话，相信和《幻想三国志》将是伯仲难分的王位竞争者。在2003年底，它的日文版本《刀剑封魔录：封神演义异闻》在东瀛上市，希望它能为中国游戏在日本这个游戏帝国占领一个桥头堡。



如来神掌	
英文名称	-
出品公司	智冠科技
国内发行	智冠科技
上市日期	2003.8

被称为智冠“年度主打单机游戏”的作品。虽然那本同名香港漫画在大陆的影响力并不很高，但是玩家对于这款游戏仍然给予了相当好的评价，这完全是由游戏本身的优良品质所带来的。智冠今年自行研发和代理的单机游戏屈指可数，但是比起过去单机游戏繁荣时代来，游戏质量有了一定的提高，如果能够发扬光大这是一件值得高兴的事情。



如果说2002年主视角射击游戏的创作是红红火火欣欣向荣的，那么2003年却让人感觉如秋风扫落叶般惨淡，这一种悲观情绪在《半条命》源代码通过互联网公诸于众后达到了极至。迎头冷水的滋味绝对不好受，一切期待的热情就在那个瞬间冷却了，而我们也在那个瞬间懂得了冷静。回首2003年，可以说那是一个缺少经典，却又不乏精品的年头。

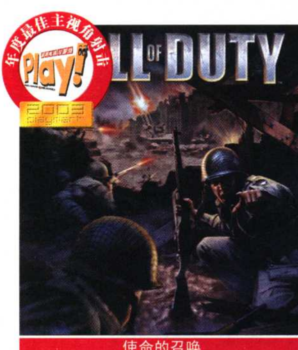
在2002年《荣誉勋章》大获成功之后，人们开始爱上了真实战场上的枪林弹雨、战火硝烟，于是一系列疯狂的战争舞台被设计师们创造出来。我们从此奔跑在残缺的城市废墟中巷战；穿梭于茂密的热带丛林中游击战；匍匐在曲折的坑道中阵地战……设计师们的目的最终实现了，通过游戏后享受到的感观刺激换来了对可贵和平年代的深刻理解。如果我们一定要把这归于游戏正面教育意义的一部分的话，那就算是吧。

2003还是一个缺乏想象力的年代，除了现实战争题材之外人们似乎再想不到什么新的思路了，于是为了不出现冷场的尴尬，设计者开始了移植和改编。如果我们把这种现象看作是游戏文化间，或者与其他文化间的融合，那么应该是喜人的，有些世界大同的味道。

失去《半条命》的FPS 2003的确有些凄凉，但当我们走过了这个沉淀过渡的年代，相信每个人都会期待得更多，明年应该是更精彩的，不是因为《半条命》或者《毁灭战士Ⅲ》，而是人们想象力、创造力的进一步展现。

虽然2015变成了Infinity Ward，但对于那些善于烘托作品气氛的高手们来说，《使命的召唤》这一题材正是他们最擅长的拿手好戏，而这一次他们把CoD表现得更加淋漓尽致了。我们可以大胆地说，CoD绝对堪称这一时期现实战争FPS游戏的巅峰。

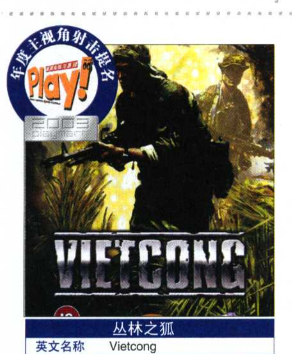
虽然有人说Infinity Ward过多地借鉴了成功影片的经验，甚至是完全的复制，但游戏所带给玩家的并不是重观影片的感觉，而是真实地将每一位玩家融入到他们所熟悉的那些影片当中去，这就要完全归功于制作者对游戏气氛表现的把握，这里有所有你可以想象的"真实"战争场面。呼啸的子弹、爆炸的轰鸣、士兵的哀号，以及在枪械、人物动作表情等一系列细节描写处处体现出战争的"真实"。事实上，我们在这里所说的"真实"表现只是普通玩家通过以往影视作品印象经验所理解的，制作者只需要将这些传统观念细致地再现出来就是成功了，而聪明的Infinity Ward正是掌握了这成功经验，把CoD推上了巅峰。CoD重点所要表现的一个独立单元在战场上的感受，而并不是强调时下流行的协同作战或者战斗机械单位的使用，这就使作品本身具有更强烈的个性，同时再加上对著名影片的借鉴，更增强了作品所具有的亲和力，因而一举获得了巨大的成功。



使命的召唤	
英文名称	Call of Duty
出品公司	Infinity Ward
国内发行	育碧软件
上市日期	2003.10

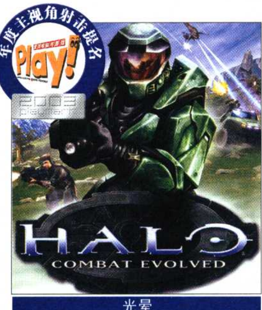






丛林之狐	
英文名称	Vietcong
出品公司	Pterodon
国内发行	世纪雷神
上市日期	2003.04

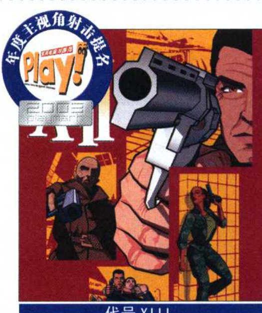
丛林战在年初之时曾一度成为了热门的战争游戏题材，但一年过后，虽然相关作品推出不少，但真正的精品却不多见，《丛林之狐》可算其中的典范。越南茂密的丛林，危机四伏的坑道，是游戏当中的主要战场，也因此使得小队游击战的精髓在本作当中得到了出色的发挥。游戏气氛同样是作品表现的关键，Pterodon打造的丛林地狱会让你紧张得透不过气来。



光晕	
英文名称	Halo: Combat Evolved
出品公司	Gearbox / Microsoft
国内发行	–
上市日期	2003.10



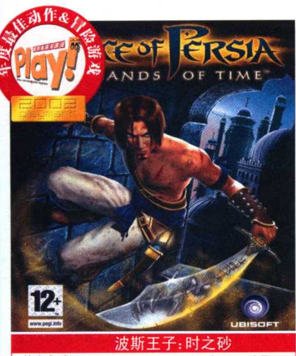
如果你拥有一台XBOX，那么你一定要拥有《光晕》。这是2002年XBOX最初登场时的情景。经过漫长的期待，HALO终于回到了PC的怀抱。时隔一年，游戏最初的创新思想依然未显年迈。驾驶可以算是游戏中最大的乐趣所在，众多的交通工具带给玩家极其丰富的射击体验。至于游戏最初鼓吹的单兵射击快感，现在看来已经难符盛名了。



代号XIII	
英文名称	XIII
出品公司	Ubi Soft
国内发行	育碧软件
上市日期	2003.11

出于忠于漫画原著的考虑，采用"卡通渲染技术"制作的《代号XIII》已经找不到半点"虚幻"的影子了。作为一款标准的FPS作品，游戏中为人称道的并不是战斗系统或武器道具，游戏最大的特色要算贯穿始终的漫画风格的表现方式，从过场动画、文字化的音响到命中目标要害后的分格特写都是出色的创新表现形式。





波斯王子:时之砂	
英文名称	Prince of Persia:The Sands of Time
出品公司	Ubi Soft
国内发行	育碧软件
上市日期	2003.12



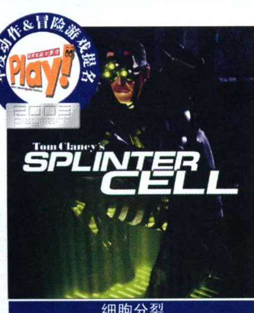


十几年前的经典在2003年重新焕发了青春，向人们证明了什么才是动作冒险游戏的精髓，这就是在去年E3大展上引起轰动的《波斯王子：时之砂》。在"波斯王子"之父乔丹·麦其纳亲自撰写剧本并监督制作了这一代"波斯王子"。游戏历时两年的制作而成，利用当今最先进的3D图像表现技术，重新演绎了一段动人的冒险传奇。

英雄救美的故事如今已经难以迎合玩家的需要了，于是这次王子和公主要共同肩负起拯救世界的重任。游戏中男女主角协同解决谜题是相当有趣的体验。除此之外，游戏创新的"时之砂"系统也是其中的精彩之处，玩家可以自由控制时间，在被动局面下或者万分紧要的关头化险为夷。所有的创新其实都表现在细节方面，真正使游戏赢得众多玩家好评的还是在传统动作冒险要素方面的表现，出众的谜题设计与精彩的动作表演才是根本。

动作&冒险类游戏又回来了，但它却不是随着劳拉身影重新被我们所关注的，创造辉煌的是一群高大的男性形象，而原本期待的劳拉小姐却用她已显老迈的体态给我们带来了无比的遗憾。我相信这是很多玩家不愿看到，却又无法逃避的现实。让我们再次寄希望于Crystal Dynamics，让劳拉获得重生。现在让我们抛开一切遗憾，回顾动作&冒险游戏2003辉煌的一年。

纵观年内动作&冒险游戏，并没有真正具有划时代意义的作品，成功之作大多是在原有创作经验基础上进行深化和改进，以情节取胜之作不在少数，另一些则是在动作系统上大花工夫，细节的完美表现打造了众多精品。回顾2003年推出的作品当中，移植似乎成了一种流行，众多游戏机平台的大作开始登陆PC。垄断似乎已经不再适应当今游戏产业内激烈的竞争，全方位游戏的制作才是未来开发公司赢利的有效途径。《侠盗猎车手Ⅲ罪恶都市》紧随前作登陆PC平台，尽管这只是一部资料篇，但极大丰富且开放的游戏世界和系统使其看起来更象是一款完整的续作。作为万众期待的PS2经典《合金装备Ⅱ实体》也在年内与电脑玩家见面了，更作为第一款以DVD为载体的游戏作品在国内正式发售。尽管该作品与两年前的PS2版本并无实质性区别，但在情节及某些电影表现手法的运用上仍算得上精品，只可惜在图象及动作表现上已与当今同类作品有所差距了。

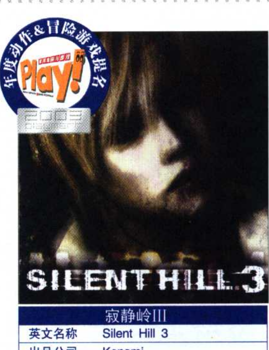


细胞分裂	
英文名称	Tom Clancy's Splinter Cell
出品公司	Ubi Soft
国内发行	–
上市日期	2003.02

在年初时面世的《细胞分裂》是移植自XBOX的经典作品。借助"虚幻"引擎的强大功能，游戏展出惊人的画面效果。当然SC的精髓并不仅于此，极度拟真的秘密行动表现方式才是玩家所看重的，幽灵般的费舍尔一举成为了大名鼎鼎的动作英雄。一切成功动作游戏要素再加上由Tom Clancy小说改编而成的剧本，游戏几近完美。

英雄本色Ⅱ	
英文名称	Max Payne 2:The Fall of Max Payne
出品公司	Remedy
国内发行	空间互动
上市日期	2003.10

再度归来的马克斯·佩恩脸上更平添了些许沧桑，这个命运悲惨的家伙再次经历了人生中最深重的苦难。本作继续深化了电影式的表现手法，在曲折的情节之中，更加深了对角色内心世界的刻画，让玩家在游戏当中深切感受角色所承受的悲惨遭遇，被利用、被出卖直至最终的爱情悲剧。游戏在系统方面并没有太大的突破，明显制作者的创作热情并不在于此。



寂静岭Ⅲ	
英文名称	Silent Hill 3
出品公司	Konami
国内发行	–
上市日期	2003.11

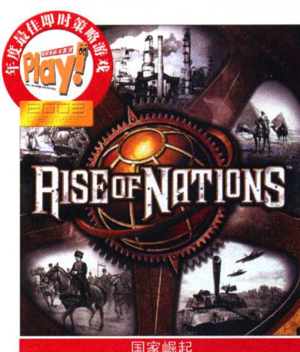
本作是该经典恐怖游戏第二次登陆PC平台，Konami今年似乎正在由一家独断专行的游戏机游戏开发商，转向全平台的游戏制作公司，《寂静岭Ⅲ》正是这次大规模转型的最好证明。本作应当算是系列第一部的正统续作，在情节上与第一代紧密相连，而游戏风格在适当加强了动作性之后，继续保持了系列的一贯传统——恐怖。本作在图像效果上的改进，更加成功地烘托了游戏气氛。



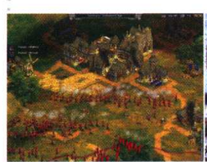
2003年的即时策略游戏依然是精品倍出，老牌制作公司保持传统的同时，一些后起之秀也在努力尝试在即时策略游戏当中融入更多新内容，以求靠创新取胜。上半年Relic推出的《不可思议的生物》先声夺人，它开创的近乎无限的古怪单位改造系统让玩家眼前为之一亮，只可惜平衡性未能达到预期的理想状态。随后是举世期待的“命令与征服”系列最新作《将军》，尽管历史悠久的WESTWOOD已在游戏面世之前宣布解散，但接手开发的EA GAMES仍能成功延续系列的一贯传统，只可惜除了3D画面的改进之外，再无其他新鲜可言。为了顺应潮流，一对老冤家《魔兽争霸Ⅲ》和《神话时代》先后推出了各自的资料篇《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》和《神话时代：泰坦》，两款作品分别增加了全新的兵种，同时对原作的平衡性进行了相应的调整，但在一轮竞争之后，“神话时代”最终还是在广泛意义上败在了“魔兽争霸”的老招牌之下。就在各大策略厂商竞争之中，微软旗下一家名不见经传的制作公司Big Huge Games悄然带着一款融合了经典的“文明”和“帝国时代”系列的作品登场了，这就是令世人震惊的《国家崛起》。突出的黑马迅速凭借其里程碑式的创意征服了全世界的玩家，年内的一切悬念似乎由此全部解开，如果说玩家还有所期待的话，那就是Pyro的《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》了。但谁也没有料到的是，这款年内最受关注的作品，最终却成为了年度最大的遗憾，缺乏新意的游戏系统再加上粗糙的室内3D图像表现，为“盟军”系列多年的辉煌划上了句号。

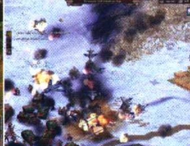
一款成功融合了“文明”和“帝国时代”系列经典系统的作品——《国家崛起》——在微软旗下一家不知名的小公司Big Huge Games中诞生了。这奇迹般的创意首先要归功于布莱恩·雷诺兹，作为“文明之父”席德·梅尔的搭档，他曾参与过《文明》和《半人马阿尔法星》的开发。

RoN看起来与“文明”极为相似，尤其是其中的国境概念，现在被提升到一个全新的境界。无论是经济发展还是军事作战都和国境范围密切相关，如何扩大本国的疆域，正是游戏通向胜利的关键。在这里你需要对整体局势的正确分析和判断。以国境的概念为基础，游戏在经济和军事系统中创造出了一系列更合乎现实的策略方式，例如以城市为中心的疆土扩张；跨国远征以及城市争夺战的残酷消耗……所有这一切都堪称里程碑式的设计。难怪游戏一经推出便有媒体盛赞其为“属于未来的RTS”，因为它从根本上改变了RTS的战争性质。

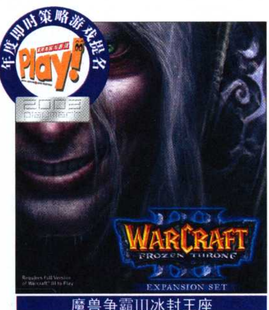


国家崛起	
英文名称	Rise of Nations
出品公司	Big Huge Games
国内发行	–
上市日期	2003.05





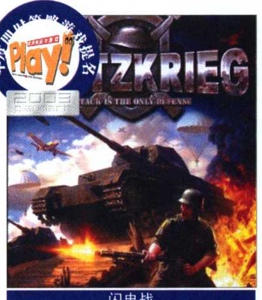




魔兽争霸Ⅲ冰封王座	
英文名称	Warcraft Ⅲ: The Frozen Throne
出品公司	Blizzard
国内发行	奥美软件
上市日期	2003.07

尽管只是一部资料篇，但以暴雪的一贯作风，该作还是相当值得期待的。如同当年红极一时的《星际争霸：母巢》一样，《冰封王座》再次推动正传达到了近乎完美的境地。作品针对各种族的属性新增加了三位英雄，以及一些全新的兵种和技能，以此使游戏在策略运用上更为丰富，同时平衡性方面的疏漏也得到了弥补。该作当属年度最佳资料篇。





家园Ⅱ	
英文名称	Homeworld 2
出品公司	Relic Entertainment
国内发行	奥美软件
上市日期	2003.09



继1999年《家园》大获成功之后，《家园Ⅱ》的制作工作一直在紧张地进行着，尽管作品的上市日期一再推延，但似乎并为因此磨灭了玩家的热情。新作在图像表现上再次达到了惊人的效果，同时又保证了低端用户可以流畅地运行，这证明了Relic在3D图形技术上优势。本作最大的创新是“模块”武器系统，这主要表现在大型单位上，由此引发一些独特的战术得以实现。游戏的操作现在有了一些改进，但实际执行起来依然不太简便，也许这是指挥庞大太空舰队必不可少的才能。

闪电战	
英文名称	Blitzkrieg
出品公司	Nival Interactive
国内发行	奥美软件
上市日期	2003.05

《闪电战》是继《突袭》之后又一款以二战为背景，着重体现战争真实性的即时策略游戏。游戏中收录了除太平洋战争外的众多战役，其中几乎包括了在欧洲和北非地区的所有战斗。同时在专业军事顾问监督下，游戏中重现了250多种二战中交战各方的军用交通工具。此外，游戏在战斗细节方面的表现也是以往任何作品无法比拟的，所有这一切都只为了“真实”。





信长之野望XI天下创世	
英文名称	–
出品公司	光荣
国内发行	–
上市日期	2003.9

今年是"信长之野望"系列诞生二十周年，所以今年问世的《信长之野望XI天下创世》似乎也因此有了特殊的意义，以至于使用了"天下创世"这样空前气势逼人的名字。当然，它的实际表现证明了自己无愧于这个名字，我们确实在其中看到了光荣对这个古老的游戏系列所进行的大刀阔斧的革新。总体来看，这代最大的改变就是内政模式的全面革新，这使得"信长之野望"建设成分要重于战略成分，它看起来像是一个战国版的"模拟城市"或者《恺撒大帝》，即使是战争，也不再有单独开辟的"战场"，而是和城市建设部分完全的融合到一起了，而光荣在游戏3D引擎上的进步也为这种革新提供了良好的技术基础。

从目前的舆论反映来看，"信长之野望"的这次大规模革新获得了大家的认可，玩家们很高兴能在这个陪伴自己多年的老系列里找到全新的感觉。锐意的改革加上全面的成功，我们还有什么理由不让《信长之野望XI天下创世》戴上"最佳回合策略游戏"的王冠呢？







对于传统SLG的FANS们来说，2003年还算是过得比较充实的。大家最喜爱的"信长之野望"和"三国志"相继推出新作，而且时间还相隔不远，真是过瘾那！除了这两款作品外，其他上市的游戏虽然数量不是太多，但是几乎个个都拿得出手，可以用心玩上一阵子。国产系的有《三国群英传Ⅳ》、《三国立志传Ⅱ》，日韩线的有气势磅礴、剧情庞大的《创世纪战Ⅲ第二篇章》和画面漂亮、声效一流的《天使之谷》等。而欧美系方面，更是佳作云集，很多经典的老SLG系列纷纷推出新作：《银河霸主Ⅲ》(Master of Orion III)、《文明Ⅲ征服世界》(Civilization III: Conquests)、《战神Ⅳ艾瑟里亚的英雄》(Warlords IV: Heroes of Etheria)、《银河文明》(Galactic Civilizations)……等。当然，如今这些作品已经不复当年他们前辈的风光（回想一下"银河霸主"曾经在TOP 100排行榜上占据了多长时间吧！），也没法获得原来那样的人气，可是它们现在的出色表现总算没有辱没自己显赫的家名。同时，后起之秀们也不示弱，另类幽默的《鬼魂大师》(Ghost Master)是其中的杰出代表。

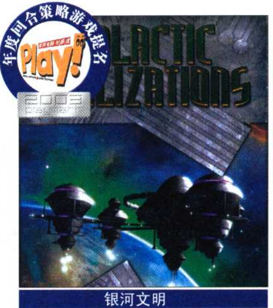
不过，今年也有两件事情让SLG迷们沮丧，第一是"英雄无敌"系列的第五代开发陷入停滞状态，大家的等待遥遥无期。第二是曾经给我们带来《炎龙骑士团Ⅱ》、《天地劫》等超一流战棋游戏的汉堂宣布进入网络游戏开发，是"炎龙骑士团online"，当然，不会再是战棋了……



三国志XI皇帝争霸	
英文名称	–
出品公司	光荣
国内发行	–
上市日期	2003.3

估计《三国志XI皇帝争霸》若有知的话，恐怕要感叹"即生瑜，何生亮"了，虽然它也可称得上是一部"三国志"的"中兴之作"，但是无奈《信长之野望XI天下创世》的光芒更加耀人……如果说"天下创世"是创新的胜利，那么"皇帝争霸"就是回归的胜利，在七、八两代里把"三国志"弄得不伦不类的角色扮演成分终于取消了，大家又看到了熟悉、传统的那个"三国"。

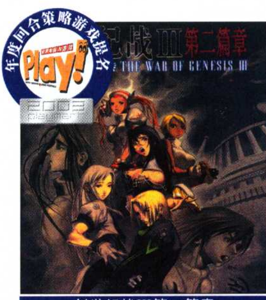




银河文明	
英文名称	Galactic Civilizations
出品公司	Strategy
国内发行	–
上市日期	2003.3



其实，在欧美系里，有资格获得提名的游戏有好几款，但是，出于国内玩家的口味和选择范围考虑，我们只好忍痛割爱了，选出了它们中最优秀的《银河文明》(Galactic Civilizations)作为代表。这是一款昔日名作(1994)加上先进声光效果的合体，时隔九年，其魅力依然。真希望往日的那些经典都能像《银河文明》那样获得重生。



创世纪战III第二篇章	
英文名称	–
出品公司	Softmax
国内发行	育碧软件
上市日期	2003.8

虽然大家对韩版垃圾网游骂不绝口，不过韩国游戏的制作水平还真是不能小觑，《创世纪战Ⅲ第二篇章》数量庞大的关卡、错综复杂的情节教人惊叹，而整个"创世纪战"全面、完整的世界体系更是让中国游戏制造商们难以望其项背。不过，作为一款战棋游戏，《创世纪战Ⅲ第二篇章》在策略性上表现平平，未有出彩之处，这也就是它只能屈居提名的原因。

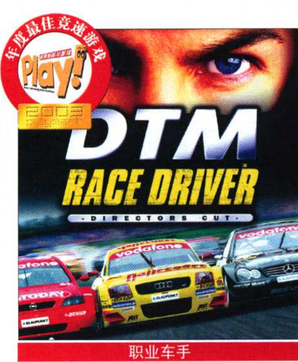


本年度竞速游戏获奖及提名作品全部为多平台开发产物，显示出多平台开发已成为主要游戏开发商推出主流产品的必选策略。考虑到PC游戏产品饱受盗版侵扰，单独为此平台开发产品的确会面临太大的市场风险，而在家用机平台上，竞速游戏的潜在消费力也相当诱人。以获得我们年度最佳竞速游戏大奖的《职业车手》来说，除了最先发布的PS2版本被称为"Pro Race Driver"，PC版在不同国家上市时还使用了当地顶级房车赛的冠名，例如在英国的产品被称为"ToCA Race Driver"，在德国是"DTM Race Driver"，在澳洲则是"V8 Supercars: Race Driver"，这可算是游戏界别样的市场运作手法，想来必定可以更好的融入当地的赛车环境，带来更大的知名度。

多平台开发同时也为PC游戏界开启了技术输入之门。从本年度的PC竞速游戏来看，图像表现技术有了突破性的进展，动态模糊特效普遍运用，使得景深效果和速度感表现更为淋漓尽致。而PC游戏平台特有的网络联机能力和高分辩率表现力，也使同一作品的PC版显出更胜一筹的魅力。不过，PC版本与家用机版本相比，往往会发现其省略了一些装饰性特效。期待着2004年度能看到PC竞速游戏平台更多的进步。





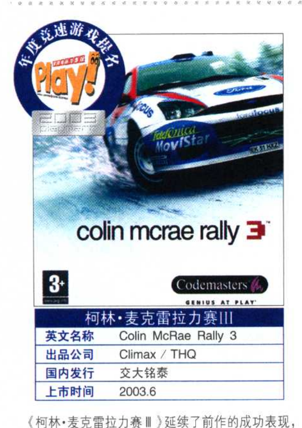


职业车手	
英文名称	Race Driver
出品公司	Codemasters
国内发行	未定
上市时间	2003.3

《职业车手》力求使每个玩家在虚拟世界中体验"职业化"生涯，因此其整部作品洋溢着浓郁的"人性化"风格，办公室、更衣室和维修间令人身临其境，连文件柜和速记条这样的细节也很好的烘托出职业车赛的氛围。《职业车手》将玩家引入一个庞大的赛车帝国，囊括了著名的BTCC（英国房车赛）、DTM（德国房车赛）、V8 Supercars（澳洲房车赛）、阿尔法GTV杯、太平洋挑战赛、美洲系列赛、北欧挑战赛、南欧挑战赛、欧洲巡回赛、美洲全明星赛、劳拉世界冠军赛、精英锦标赛B组和精英锦标赛A组等13项房车赛事（包括部分跑车和耐力赛原型车）规模庞大，内容丰富，足够玩家跑上半年有余。

游戏中的剧情引人入胜，围绕一桩谋杀案而展开，或许创作人认为悲剧是最具吸引力的戏剧元素。反之，如果按常规的"购买零件、升级赛车、赢奖金、夺冠军"来发展，反而落入俗套。不过，创作者并未企图使剧情喧宾夺主，剧情在游戏中仍然是一个穿针引线的辅助元素，它仿佛是一根线将许许多多散乱的珍珠串起来，使一场场扣人心弦的房车大赛不再彼此孤立。可以说，剧情对提升整部作品的艺术价值起到了一定的辅助作用。

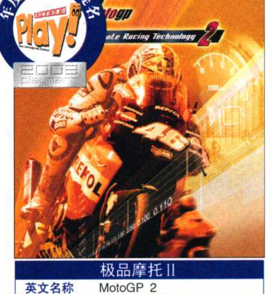
《职业车手》行云流水般的驾驶感受，则是奠定其成为我们年度最佳竞速大奖游戏的根本。游戏驾驶难度兼顾高级、中级和初级玩家，"小广角儿"视角使玩家获得一种风驰电掣的速度感，游戏画面效果更可傲视全年所有的竞速作品。



柯林·麦克雷拉力赛III	
英文名称	Colin McRae Rally 3
出品公司	Climax / THQ
国内发行	交大铭泰
上市时间	2003.6

《柯林·麦克雷拉力赛Ⅲ》延续了前作的成功表现，将拉力赛的操控特点与赛道景观都较好的表现出来，在PC游戏领域中可被称之为最好的拉力游戏了。不过很奇怪为何这一系列一直未能取得WRC的官方赛事授权?对于一个单一赛事的游戏来说，这一缺憾实在是无法令人忽略。

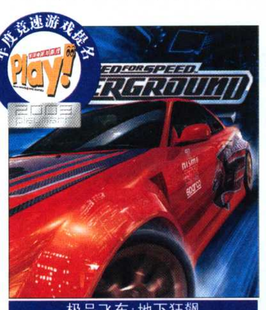




极品摩托Ⅱ	
英文名称	MotoGP 2
出品公司	Climax / THQ
国内发行	交大铭泰
上市时间	2003.6



作为一款多平台开发的移殖作品，获得MotoGP官方授权的《极品摩托Ⅱ》令人格外关注。玩家可以从中体验到与电视转播完全一致的世界摩托锦标赛的氛围，并与真实世界中的摩托赛手们同场竞技。而其移殖团队也充分发挥了现代PC图像机能，将行云流水的速度感透过动态模糊特效充分表现出来，其的PC版亦支持完整的网络多人对战功能。遗憾的是游戏过程中的背景音乐切换时会造成画面短暂停滞，且摩托车的操控缺乏拟真性调整，无法满足玩家更进一步探索摩托驾驶真意的需求。



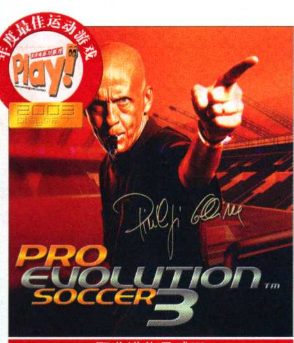
极品飞车：地下狂飙	
英文名称	NFS: Underground
出品公司	Electronic Arts
国内发行	美国艺电
上市时间	2003.11

也许是受《速度与激情》这类地下飙车电影大行其道的影响，一向以豪华稳重著称的"极品飞车"系列也推出了动作风格的《地下狂飙》。整个游戏秉承此系列一贯的声光表现突出、趣味性十足的特点，以多达111（+1)关的"艰巨使命"挑战每位玩者的反应力。事实上，整个游戏的赛道虽然捷径暗藏纵横交错，但整个场景的变化还是显得过于抑郁单调。NFSUG会是"极飞"系列中一次令人关注的新探索，但很难从中感受到我们熟悉的"极品飞车"的丰采。



公平竞争"是传统运动的精髓之一，而在早些年前的运动游戏圈中却长期是EA一统天下的垄断局面，当然这也并非是EA使用了什么非常手段，只是缺少真正强有力的对手。2003年，历史被重新改写了。Konami大举进军PC游戏市场，除了一些动作游戏的移植之外，一枚重磅炸弹在年底时突然引爆——大名鼎鼎的"实况足球"正式登陆PC。面对竞争，EA似乎早就已经开始了着手准备，从前两代"FIFA"来看，作品已经偏离了以往动作足球的传统思路，在拟真度上进行着逐步的改进。可就在竞争对手真的出现在面前时，EA的准备工作还是显得有些仓促了，一款略显蹩脚的《FIFA Football 2004》在年底如期诞生了，这样的作品如何抵挡Konami的强力出击呢?

绿茵场上竞争的失利对于拥有众多系列作品的EA Sports来说只是个小挫折，NBA、NHL、NFL和PGA系列还是一如既往地赢得了玩家们的青睐。拥有官方授权优势的EA还是具有相当潜力的，我们期待它会在今年有更出色的表现。除去运动巨头的作品之外，其他的开发公司的作品数量在2003年几乎萎缩到了历史最低点，但愿今年能有新的血液加入其中，给玩家惊喜。



职业进化足球III	
英文名称	Pro Evolution Soccer 3
出品公司	Konami
国内发行	–
上市日期	2003.11

PC版《职业进化足球Ⅲ》是Konami体育游戏进军国际市场的第一步，它伴随着PS2版本《胜利十一人7》的同名欧洲版作品一同发售。游戏全部内容完全由KONAMI东京部原班人马开发，保持了系列一贯的细腻传统。PES3所追求的就是高度真实的足球比赛，玩家几乎可以在游戏中操作球员完成全部现实比赛中上演的技术动作。在比赛系统上，如预设战术系统、裁判系统和球员评分系统等方面，本作继续有所加强(这是相对以往PS2版本而言的)。另外在球员培养方面，首次将个人能力属性增加到30种之多，并在个人特技中引入了等级的差异，由此也就体现出了PES3在拟真度设计上的非凡成就。在一切优秀品质的背后，却有一些无法弥补的遗憾。游戏因缺少国际足联和各国联赛组织的官方授权，所以在球队和球员资料的描述上与现实相差甚远；另外，本次移植PC的版本中并没有增加联网功能，尽管支持多人同场竞技，但终究没有通过互联网实现跨地域比赛的交流优势了。这些的确让人深感遗憾。

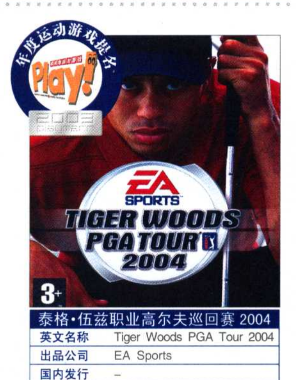




托尼霍克极限滑板IV	
英文名称	Tony Hawk's Pro Skater 4
出品公司	Beenox
国内发行	–
上市日期	2003.08

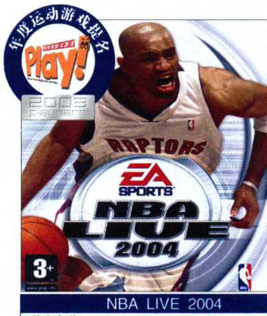
《托尼·霍克极限滑板Ⅳ》再次挑战极限。除托尼·霍克外还有13位世界著名滑板运动高手让玩家扮演，14个挑战场地等待你去征服，而在这其中，还有超过190个挑战奖励要靠你的个人技术来获得。在本作中最值得一提的是新增加的"生涯模式"(Career Mode)，玩家可以通过完成特殊动作挑战提升自己的技能，同时获得更高的声望值，角色扮演的乐趣再次得到了加强。





泰格·伍兹职业高尔夫巡回赛2004	
英文名称	Tiger Woods PGA Tour 2004
出品公司	EA Sports
国内发行	–
上市日期	2003.09

"泰格·伍兹职业高尔夫巡回赛"多年以来一直保持着较高的游戏水准，2003年推出的版本除了增加了可扮演选手和赛场外，游戏主要在"生涯模式"(Career Mode)中下了不少工夫。玩家可以用自己定制的角色进行游戏，参加世界巡回赛和锦标赛，体验不同的赛场，挑战不同风格的对手，通过赢得比赛，你可以获得奖金收入、服装、道具，甚至更多的赞助。本作在音效上也有所增强，3D化的环境音效果使玩家拥有更贴近自然的轻松游戏享受。



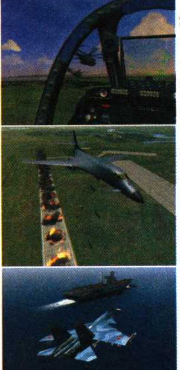
NBA LIVE 2004	
英文名称	NBA LIVE 2004
出品公司	EA SPORTS
国内发行	美国艺电
上市日期	2003.11

本年度的NBA似乎把提升画面华丽程度放在次要的创作位置，图像质量相比前作并没有更大的提升。游戏制作者开始将更多的精力放在了调整游戏系统上。操作方式的改变尤为明显，首先表现在投篮和扣篮分别由两个键控制，另外还新增加了强力的垫步上篮动作。比赛中联防的战术得到了加强，且实用效果明显。新加入的DYNASTY MODE是吸收了游戏机运动作品的成功经验，引入角色的培养系统，以增强游戏的耐玩度。

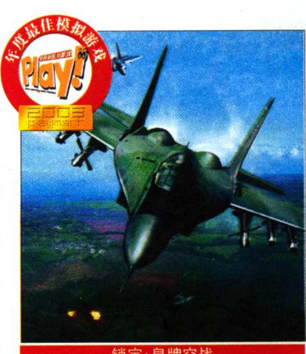


模拟游戏仍是PC游戏类型中较具独特优势的领域，而飞行模拟在2003年度占据了这一类型几乎所有的比例，舰船与战车模拟没有任何值得关注的作品，说起来的确是有点单调。不过想想这是人类动力飞行100年的纪念时刻，所以模拟飞行界也有理由独挡一面吧。

在2003年推出之外的《IL-2被遗忘的战争》、《微软模拟飞行2004》及《锁定:皇牌空战》这几个"铁杆"玩家推崇的高拟真度产品，相信足够在座的飞行迷们好好花上数月的功夫去研究揣摩了。而年内推出的《自由枪骑兵》、《云中飞鹰》、《诺曼第上空的秘密武器》、《银河战星》等偏向动作风格的飞行游戏，则在市场上造成了不小的影响，无形中也为模拟类游戏吸引了更多普通玩家的关注。



LOMAC拥有可供驾驶的俄国Su-25、Su-27B、Su-33B、MiG-29A/C、美国A-10、F-15C及德国MiG-29等八个型号的战机，同时凭借先进的3D图像引擎，在战区构建了极为精细的地面设施与物件，当你驾驶A-10低空打击目标时，你会为其犹如赛车游戏中高速划过的地面景物而大呼过瘾。各种现代战机的操控都根据实战状况进行了精心设计，力求避免"发现、锁定、发射"的单调模式。作为真实作战环境下的现代战机飞行员，你需要熟知敌方导弹和火控雷达的性能，以便采取主动方式迫使敌方无法有效进行导弹攻击。LOMAC精密的模拟系统为多人网络对战提供了最佳平台，局域网模式下支持最多32人对战，互联网模式下支持8人。这不会是一个令人迅速生厌的飞行模拟器，其中的学习过程和对抗体验将带给你真正的对手、朋友和成就感。



锁定:皇牌空战	
英文名称	Lock On: Modern Air Combat
出品公司	Eagle Dynamics / Ubisoft
国内发行	育碧软件
上市时间	2003.11



自由枪骑兵	
英文名称	Freelancer
出品公司	Digital Anvil / Microsoft
国内发行	未定
上市时间	2003.2

《自由枪骑兵》出自著名太空模拟游戏"银河飞将"系列的制作人克里斯·罗伯茨的Digital Anvil公司之手。虽然经历了诸多变故，但这部带着前辈光环的人气大作最终还是降落在地球上，而其表现虽说并非满足所有期待者的美好遐想，但其自由的宇宙探索的核心，以及供多达128人一同游荡的庞大的多人世界，还是使其成为上市后最热门的一部游戏。玩家在其中扮演着遭遇大事件的普通人，从借钱购买一部小飞船，开始逐步积累作战经验，赚取各种佣金，以及被无法抗拒的命运带入了大势力的冲突旋涡中。别忘了《自由枪骑兵》允许你轻松开设自己的游戏服务器，邀请朋友一同充当宇宙拓荒者吧！



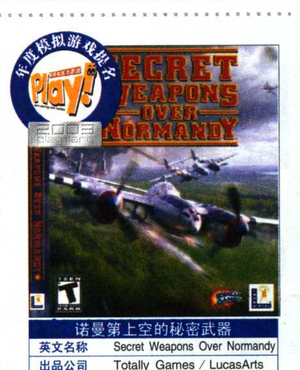


模拟飞行2004:飞行世纪	
英文名称	Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight
出品公司	Microsoft
国内发行	未定
上市时间	2003.6





再没有比拥有20年历史的"微软模拟飞行"系列更适合用来诠释人类动力飞行100年的纪念时刻了。作为PC游戏史上最悠久的民用飞行模拟系列，它可以让玩家驾驶从莱特兄弟最古董的飞行器到现代的大型波音客机，或者是西方个人飞行最常使用的赛纳斯轻型飞机。FS2004改良的图像引擎为天候变化提供真实的图像演绎，除了环境真实感的增强之外，它庞大的机场航管及通讯导航系统才是此游戏真正的魅力之源——对于真正喜爱航空的玩家来说，这正是其它游戏所无法给予的乐趣。



诺曼第上空的秘密武器	
英文名称	Secret Weapons Over Normandy
出品公司	Totally Games / LucasArts
国内发行	未定
上市时间	2003.12

卢卡斯公司及其Totally Games制作组将他们在广受欢迎的"星球大战"系列游戏中积累的经验，以二战为背景打造出这款动作风格的飞行游戏。英雄时代、雄壮的乐章、高品质的影像以及丰富的素材，会令玩者的注意力很容易就被吸引住。而偏重动作风格的飞航操控，则会令人轻易的上手，并很快开始毫无顾忌的开始自己的空中冒险，猛烈的射击、疯狂的缠斗、超负荷的攻击波次，让你好好经历一番二战的洗礼，简单的操控不代表简单的挑战，每个任务中除了主要目标之外还设定有很多奖励目标，尽可能的在每个任务中获得高分，将使你获得更多的升级点数，为爱机装备更强的活力、获得更好的机动性及更强的防护能力吧！





铁路大亨III	
英文名称	Railroad Tycoon 3
出品公司	PopTop Software
国内发行	世纪雷神
上市日期	2003.10

不知道因为什么，在童年时代，火车模型似乎总是小男孩们最爱的玩具之一，拥有一个巨大的铁路沙盘几乎是每个人的奢侈梦想。这种梦想延续到很多人的成年时代，于是有了"铁路大亨"。《铁路大亨Ⅱ》复杂的操作系统让不少玩家觉得过于艰深，这一代的"铁路大亨"采用了更人性化的模式和更简便的操作界面。而且，玩家的经营范围不仅仅限于铁路，其他沿线的各项产业也会成为你铁路帝国的一部分。当然，最终让《铁路大亨Ⅲ》登上王座的原因不仅仅于此，它最具创意之处在于让一款模拟经营游戏具备了让玩家身临其境的功能，你可以置身于自己的火车上，而不是只能像上帝一样用俯视的角度来观看世界。是的，它不仅仅让我们拥有了一块其大无比的铁路沙盘，更让我们把自己变小，走进这块沙盘，去亲手触摸自己心爱的钢铁巨兽。

与绝大多数游戏不一样，模拟经营游戏的主题是建设，而不是破坏和杀戮，所以从这个角度来说，它应该算是"最具积极意义"的游戏了吧……所以，不管游戏世界如何变化，模拟经营游戏永远都拥有一批属于它的忠实拥趸（大概都是为数不多的和平和非暴力主义者，笑），而相应的产品也总是那么不多不少，它似乎永远不会像RPG、RTS这些老人，或者MMORPG之流新贵那样大起大落。对于模拟经营游戏的玩家们来说，一款游戏是需要长时间的咀嚼的，所以，数量对于他们来说并不重要，而关键的是有需要值得回味的精品。

2003年，在满足用户的需要方面，模拟经营游戏的制作者们做得非常出色，绝大部分作品都保持了中上水准，极少有垃圾级别的粗制滥造品出现，一些专业的模拟经营游戏制造商（如德国的Jowood）更是出手必是佳作。虽然《铁路大亨Ⅲ》（Railroad Tycoon 3）得以夺冠，但是《模拟城市Ⅳ》的表现（SimCity 4）距离王座也是相当之接近，后者虽然仅名列提名，但是确实可以和前者并列本年度模拟经营游戏的双雄。而很多落选的作品如《大航海家Ⅲ》（Patrician III）、《天堂和地狱》（Heaven and Hell）等其实也完全可以获得提名资格，我们在放弃它们的时候真是踌躇了很久啊。







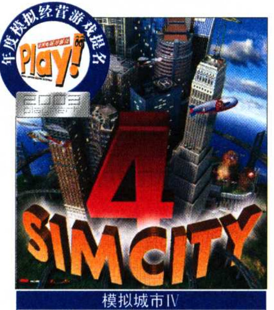
相对于欧美方面来说，国内模拟经营游戏好像不怎么有人气，算来算去也只有光谱一家在唱独角戏而已，而且，光谱制造的水准比较多年前虽有进步，但是过于迟缓，当年它的大作《移民计划》、《世纪末商业革命》基本上与欧美同类游戏站在一条水平线上，但是从近期的作品来看，显然已经拉开了相当的距离，希望这位国内硕果仅存的专业模拟经营游戏商加油啊！



大富翁VII	
英文名称	–
出品公司	大宇资讯
国内发行	寰宇之星
上市日期	2003.12

出于奖项设置简化的原因，桌面游戏也被列入"模拟经营"的范畴了，尽管这两类游戏看上去还是有很大不同。作为中国历史最悠久的游戏品牌之一，"大富翁"的成功在七代身上得以延续。因为恢复了过去的一些成功设定，七代给不少怀旧的玩家带来了昔日那种熟悉亲切的感觉，也因此受到了各路舆论一致的好评。

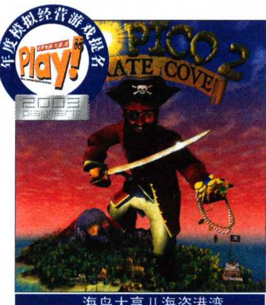




模拟城市IV	
英文名称	SimCity 4
出品公司	Maxis
国内发行	美国艺电
上市日期	2003.1



"模拟城市"真是一个充满了活力的游戏品牌！它的每一代作品都能给我们带来与以往不同的崭新感觉，虽然拥有完美的成功历史，但是这个系列从不固步自封，总是敢打破常规，给我们带来新的乐趣。在《模拟城市Ⅳ》里，我们伟大的城市终于实现了3D化，完成了《模拟城市3000》未曾实现的构想，这个系列从2D到3D的转型相当成功，即使是从一代就开始经营城市的、最挑剔的模拟市长们，看着漂亮的3D城市也会发出由衷的赞叹。



海岛大亨Ⅱ海盗港湾	
英文名称	Tropico 2: Pirate Cove
出品公司	Frog City
国内发行	–
上市日期	2003.4

我在前面好像说过模拟经营游戏的玩家都是"和平和非暴力主义者"?呃……也许喜欢上《海岛大亨Ⅱ海盗港湾》的人们可能要除外，毕竟经营一个海盗王国不是爱好和平的人该干的事情，不过，看着自己的海盗岛繁荣起来，起成就感和其他经营模拟游戏是一样的。这款游戏以另类的选题和黑色幽默取胜，因此得以在众多水准相当的游戏中脱颖而出，获得提名。



年来最令人头疼的选择，莫过于是nVIDIA，还是ATI！

麻烦的起因就是那个3DMark03。由于对微软DX9最新特效的支持方式的差异，原本在各种测试中各有千秋的nVIDIA和ATI，这回的测试结果居然有了明显的较大差异——这一结果，很可能会导致双方对恃局面的崩溃。于是乎，各种"对策"纷纷出台：有批评测试软件设计有缺陷的，有被指出在驱动程序中作弊获取测试高分的，又有内幕抖出各方因内部未能达成合作妥协而被故意使下"不兼容"的绊子的……旋涡中的各方急于摆脱麻烦，看热闹的消费者们渐渐也发现不妙——当你准备升级你的PC显示系统时，你到底信谁的？nVIDIA可信？ATI可信？不断推出升级补丁改变测试结果的3DMark03可信？还是感觉不出什么差异的实际游戏运行效果可信？

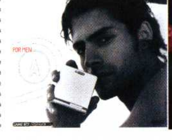
DVD刻录时代到来了，PS2、NGC和X-BOX之间的火拼似乎大局落定了，英特尔"迅驰"的圈地运动被默认了，手机也开始大规模"游戏"了——作为玩家，面对2003年度这个电子技术及产品领域全面升级的一年，明智的选择这些产品的不二法门，仍是以娱乐的需求来权衡。

任天堂的掌机GBA一度成为N64失败之后支撑该公司的唯一法宝，而在2003年2月14号情人节，任天堂推出的GBA SP，却使该公司彻底摆脱了尴尬的境地，一跃成为最受瞩目的新星。

与GBA给人以偏重儿童消费市场的形象不同，任天堂在欧洲对GBA SP的推广，显然已经将其消费对象拓展到成年人的领域，折叠的酷似香烟盒的造型，可以轻易塞进口袋且不会磨损屏幕，银色、蓝色、黑色等各种色系的外观，更为其营造出一个轻巧时尚的全新形象，一经推出就受到成年人的接受和喜爱，任天堂的GBA SP可以说是成功的达成了掌机市场的拓展使命。

在技术上，GBA SP也拥有了支持其获得全面市场成功的决定性要素——电池性能与背光显示。以往的掌机限于电池能力不得不舍弃背光显示，别说是在暗处，就是在明亮照片情况下，液晶画面也毫无魅力可言。GBA SP采用内藏锂离子充电电池，可在开启背光的情况下使用10小时之久，关闭背光则可长达18小时使用时间，而完全充电只需3小时。在这样人性化的使用方式下，GBA SP自然令消费者惊喜万分。

GBA SP的数据接口可以使其方便的与相关的设备进行连接，如联机对战或与任天堂的NGC游戏主机连接进行数据交换。GBA凭借其完美的移动游戏性能和低廉的价格，成为2003年度无可争议的掌上娱乐之王。







GBA SP	
英文名称	GAMEBOY Advance SP
出品公司	Nintendo
上市时间	2003.2





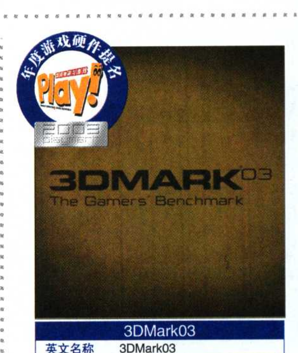
GT FORCE Pro	
英文名称	GT FORCE Pro
出品公司	Logitech
上市时间	2003.12

作为PC外设的顶级设备生产商，Logitech在键盘、鼠标及游戏操控设备等方面都在与微软进行着全面的交战，而在微软自家X-BOX的对头PS2一方，则几乎全是Logitech的天下。在2003年末，配合PS2上的超人气竞速大作GT4的推出，开创家用娱乐级方向盘技术先河的GT FORCE Pro正式推出，将个人竞速世界推向一个全新的境地——玩家从此拥有了如同真实汽车中的900度转角方向盘！GT FORCE Pro拥有全新设计的力反馈及光学定位系统，USB接口使其如同前代产品一样，亦可在PC上使用。



英特尔迅驰移动技术	
英文名称	Intel Centrino Mobile Technology
出品公司	Intel
上市时间	2003.1

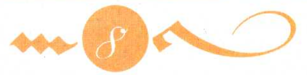
"英特尔迅驰移动技术"由奔腾M处理器、855芯片组及无线网络组件构成，以移动办公为应用核心。尽管这一认证使Intel得以控制了笔记本电脑的核心部分，但正是Intel的"迅驰"规格推出，使得Wi-Fi无线局域网及其它无线技术风云一时，并迅速得到推广普及。今天，使用贴有上述标志的笔记本，意味着可以在咖啡馆、机场、办公楼、书店、快餐厅等拥有"热点"的地方，通过内置的无线网卡畅游互联网。而在办公室及家庭中，已经越来越多的看到无线接入点的踪影，将人们从网线的束缚中解脱开来。



3DMark03	
英文名称	3DMark03
出品公司	Futuremark
上市时间	2003.2

PC游戏对电脑的3D图像系统提出了越来越高的要求，而3D软件编程接口及规格也在不断变化发展，对于消费者来说，面对nVIDIA与ATI这两家3D加速芯片的制造大厂在3D图像产品市场上的激烈竞争，除了为高阶产品不断降价而窃喜之外，也免不了被这混乱的技术及产品状况弄得一头雾水，其间自然少不了上当受气。用于PC的3D图像系统测试软件应运而生，其中以3DMark最为知名。而3DMark03的推出，居然掀起轩然大波，皆因微软的DX9的接口规格厚此薄彼，引来无数纷争。无论如何，要想成为测试标准，自然免不了抖出点儿内幕加得罪人，重要的是自己可得拿"准"。





流星雨之夜，拿破仑终于得到了黛丝蕾的芳心，但他已经不可遏制地厌烦了。这个黑夜里他回忆起许多关于黛丝蕾的往事。

热月政变后他受雅各宾党人牵连被捕入狱，吉凶难卜，连自己的家人都不敢来看他。可是有一天却收到一包衣物，是黛丝蕾冒着风险送来的，她不惜担上与犯人有牵连的罪名！

征俄覆败之后，他失魂落魄地逃回法国，一路上万念俱灰，随身携带毒药，随时准备自杀。他在午夜悄悄回到巴黎，没去惊动任何别人就直奔黛丝蕾家里。"我想念她。虽然表面上我是要她警告她的丈夫——瑞典太子贝尔纳多特不要继续和我作对，但那只是表面。她应该知道一个男人万念俱灰时唯一牵挂的东西。"在黛丝蕾家的客厅里，黛丝蕾递上一杯白兰地让他暖暖身子，憔悴的拿破仑从她眼中看到了心痛。他无比怀念那一刻，怀念黛丝蕾的眼神。

记忆的闸门打开了，各种往事都涌了出来——

他出生在偏远岛屿科西嘉，因此他在巴黎读书时倍受同学歧视。法国革命爆发，科西嘉领袖保利乘机号召独立并拉拢拿破仑，他拒绝了。"不"，他想，"只有法国大革命号召的自由与平等才是我应该追求的。"他选择永远做一名法国人，并不惜与保利决裂，全家逃往法国。

1795年葡月，保王党在巴黎城内发动叛乱，督政府岌岌可危。执政官不得不找到了他这个热月政变后一直落魄的军人，问他："我们能否指望你镇压这场叛乱？"他考虑了半分钟，然后毅然说道："能，但是军队必须绝对服从我的指挥！"他曾经数次有理由因为受到不公待遇而投靠叛军，但他从没有这样做，因为他知道自己

要做什么。

1796年的意大利方面军缺饷少粮，装备不整，谁也不敢领着这支军队去惹奥国。可是他知难而上，硬是将其改造成常胜之师。攻占阿科拉桥时，奥军炮火猛烈，法军纷纷后撤，见此情景，他扯过一面军旗，纵身冲上桥梁，大声呼喊着战士们继续冲锋。混乱之中他被挤下桥梁，陷入沼泽，然而这时士兵们爆发出忘我的勇气，高喊着"救出司令！"，返身冲杀回来，击垮奥军，从沼泽中救出他，也攻占了桥梁。

1800年雪月的一个晚上，作为第一执政的他乘马车去歌剧院观看歌剧。马车经过一处街角，一声巨响，一颗炸弹在几米远的地方爆炸了，几个人飞上天去，他的马车被震碎了玻璃。人们惊惶失措地等候着他的命令，而他只是扬扬眉毛说道："去歌剧院！"

莱比锡兵败后，他被迫第一次退位并被监禁在厄尔巴岛，法国陷入波旁王室的混乱统治。法国人在呼唤着他，一年以后，他对妈妈说："我决定回到法国。我也许会碰见忠于波旁王室的军队，那样我在几分钟之内就会死去，但这种结束要比住在这个小岛上好得多。"他出发了，在拉米尔村附近果然与王室军队不期而遇，士兵们举枪向他瞄准。千钧一发之际，他扯开衣襟敞着胸怀大步迎上去，高声呼喊道："第五军团的士兵们，你们不认识我吗？"士兵们开始喊叫："是皇帝，是皇帝！"他继续喊道："谁想打死你们的皇帝，就请开枪吧！"士兵们全部放下了枪，欢呼着"皇帝万岁！"一起奔向了他。

……

拿破仑微笑起来，他忽然觉得，比起这些瞬间，所有那些失败都不再是什么遗憾。他想：我原以为省略了细枝末节的重生很完美，但现在我觉得恰恰相反，我拿破仑正是诞生在那一个个瞬间里。那些瞬间有的千钧一发，有的平淡无奇，而我都做出了无愧于心的决定，我才因此成为独一无二的拿破仑！然后他又苦恼地想：可是在这个世界里只有预设好的道路，我只是一部没有性格的机器！

拿破仑睡去了，梦中的青年苦笑起来，他也在重游一件件往事，却都是令他汗颜的。

真的，我的过去没有光荣。

上初中时的一天，我和几个同学去学校后面的防空洞里探险，在洞里遭遇到一群痞子，他



们远远地举着火把追过来。我们拔腿就跑，越跑越快。我突然觉得一只小手拉住了我的胳膊，原来是小张，他个子小，跑得慢，他的手在恳求我不要拉下他。我的心砰砰猛跳，后面的火光越来越近，我犹豫了一下，大喊道："你快点跑呀！"然后猛摔胳膊，挣脱他，加速跑掉了。

初三那年元旦前夕，同学小兰悄悄在我的笔记本里塞了一张贺年卡。我知道她喜欢我，但我没那个意思。我看了一眼贺年卡，没当回事，仍然放在笔记本里。可是一会儿同桌借我笔记时看见了这张贺年卡，立刻揶揄我说："你小子交桃花运了！"，他这么一嚷，旁边人都知道了，我急了，觉得有损自己形象，竟然扯出贺年卡当众撕掉。小兰咬着嘴唇，眼泪流了下来。

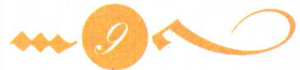
另一个女孩的身影浮现在我眼前。我和她放学一起回家，聊着新近看过的小说，比如《红与黑》，《傲慢与偏见》……我们常互换书籍。那天我的头发乱蓬蓬的，第二天路上她竟然塞给我一打袋装洗发水。那是小芹，她对我那么好。想到这，泪水涌出了我的眼眶。

后来我不再看文学了。班主任和家长轮番找我谈话，班主任的话里有一句"吃得苦中苦，方为人上人！"我回到家里，写字台上一边是喜欢的小说，一边是沉重的课本，我犹豫了一下，把小说包括拿破仑传记锁进了书橱，从此一心只想着考试得高分。

还有大学时的一切！

……

够了！不堪回首。我失去了所有那些瞬间，每一次我都妥协了，每一次妥协都让我不再是我，我终于成了一个自己都不认识的人。扼住命运的咽喉？不，命运只要摇摇我的脖子就会让我屈服。我为什么没有拿破仑的际遇？哼哼，我无力地晃晃脑袋。



我说过，我在一家游戏开发公司工作，从生活到工作都是游戏，或者说都是演戏。一切仍然是预先安排好的，比如我们的工作可以称为"一本正经制造垃圾"——从古代神话书里翻出个英雄故事，加上一堆设定，变成程序，就搞出来个RPG，然后我们会大肆宣传说一款精品游戏问世了。宣传文档都是由我提前写好的，

我会对尊敬的玩家说这款游戏具有博大的内涵、精细的设定、丰富的物品、绚丽的画面、精彩的剧情……如果是网络游戏就要再加上"突破千万的会员"。我必须这么写，不然我就会被当作傻子踢出去，而我们公司的理念是：玩家才是傻子！

有时候我想，我哪里是一个程序员，我自己就生活在某种超人力量设计好的一个程序里，我的生活只是这个程序的一次执行，一次"debug"而已，我若想突破程序就会被system警告，甚至会被kill。这个system如此重压着我，我却不知道它究竟是什么，究竟来自何方。

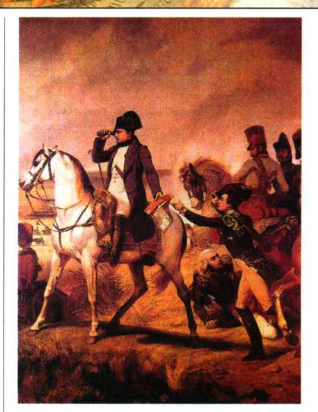
我常常在梦中觉得所有的时间都已经过去，可我还是一事无成，一成不变。我从梦中惊醒，庆幸这只是个梦，然而又感觉到时光的确在这样流逝，我的生活终于会变成了这个梦，多么可怕！



那天我整理东西的时候，偶然翻出了拿破仑传记。我抚摸着它的封面，叹了口气，然后我想，我来自己设计一款关于拿破仑的游戏吧，也算是安抚心中的旧梦。我设想这应该是一款角色扮演游戏、一款即时战略游戏、一款恋爱养成游戏、一款经营模拟游戏……

拿破仑快要疯了，他不想再过这种日子，想要去质问上帝。可是他现在再也无法见上帝了，道理很简单，他永远不死，就算自杀也会立刻重生，灵魂永远都不会去天国。他绝望地发现，重生实际上是一场永远的监禁。

这个黑夜里，他无助地悬在空中，做了一个怪诞的梦。起先他梦见自己孤零零地坐在一个房间里，然后他想起来这是一间接待室，他在这里等待上帝。圣彼得先前已经接见过他，叫他等着，彼得说既然世人都忙着寻欢作乐，上帝也不能总是任劳任怨、随叫随到，所以他得耐心等待。他忽然觉得自己已经等了好久，不知道还要等待多久，不禁害怕起来：会不会就这么永远等下去？这么想时，一个孩子走了进来，他问孩子："上帝要来了吗？"孩子摇摇头说："我不知道，但是他们在等你！""谁在等我？"他问。孩子没有回答，转身出去了。他跟着孩子走出去，发现周围的景致很熟悉，荒凉的岩壁，稀疏的灌木，这不是圣赫勒拿岛吗？走了一段路，孩子不见了，他发现自己来到了海滩上。他看见脚边的沙土里有个透明的瓶子，捡起来一看，里面有个精灵在对他呼喊："放我出去，我将满足你的愿望！"他心里一喜，正准备打开瓶塞，忽然听到从别处又传来许多呼救声，"放我出去！""放我出去！"……他放眼望去，这才发现沙滩上布满了无数个魔瓶，在阳光底下闪作一片，每个瓶子里都有一个精灵在呼号。他惊呆了，过了半天，重新端详起手中的瓶子，更加吃惊地发现那个精灵的面容很像自己，原来瓶子并不是透明的，倒像是一面哈哈镜，那个精灵是自己的影子，是自己张着变形的嘴巴在呼喊："放我出去！"。"Merde！"他受不了了，大吼一声把瓶子扔在地上。瓶子碎了，里面飘出来一张小纸条。他捡起纸条，上面写着一行字："上帝藏在第五幕第三节的第六个章节里。"真是莫名其妙的话，不过好在旁边还有一个路线图，指向马赛城黛丝蕾家花园里的一个拐角处一间隐秘的小屋。



拿破仑醒来了，立刻直奔黛丝蕾家花园。按照路线图上的指示，穿过一段树丛构成的迷宫般的走廊，在一个隐秘的角落里，他真地看见了那个小屋。小屋没有窗子，只有一扇透明的玻璃门，门楣上贴着一行大字"生活在别处"，门里面则挂着蓝色的门帘。他走到门跟前，敲了敲门。门帘拉开了，"上帝"站在门里望着他，他这才发现，"上帝"竟然和那个他夜夜梦见的青年一模一样！

我自己设计了一款关于拿破仑的游戏，在游戏程序的第五个子程序第三个模块的第六个循环段落里我设置了一个游戏彩蛋——如果玩家在游戏里找到黛丝蕾家花园中的一处隐秘小屋，就会遇见一个特殊的NPC人物，这个人物的名字就是游戏策划者也就是我的名字，这个NPC会赠给玩家一些宝物。这种彩蛋做法是我向经典游戏《轩辕剑III》学来的，在那个游戏中你也可以找到以众策划命名的NPC们。

每天晚上我都要抽出一些时间来开发这个游戏。这天晚上，我疲倦地睡着了，然后就觉得自己孤零零地坐在一个没有窗子的小屋里，然后我意识到这就是我在游戏中设计的那间隐秘小屋。我惊喜万分，我来到了我创造的世界里，我就是这里的上帝！我迫不及待地想要出去视察。我看见蓝色的门帘垂在那里，就冲过去一把掀开，令我惊讶的是，那后面并不是一扇门，而是一面镜子。我看见自己的镜像嘲笑般地看着我，然后它竟然跑掉了。我把脸贴在镜子上，就清晰地看见镜子里面的世界，那里面有许多木偶一样的人，都是我设计的。我徒劳地摸着四壁想要找到出去的门，越来越烦躁。最后我走到镜子面前，狠狠捶了两下镜子，大喊道："放我出去！"。话音刚落，我的镜像回来了，站在我的跟前。不，不是我的镜像，而是拿破仑！这是怎么回事？难道我长得像拿破仑？我究竟是谁？

镜子里的拿破仑对我说道："放我出去！"

我说："放你出去？可你在外面，被关起来的是我！"

"不，这整个世界都是一个囚笼，我不要再留在这里，我不要这样的重生。"

"这个世界有什么不好吗？"

"我不想活在预定好的故事里！"

这句话让我的心受到一阵触动，但是我说道："作为伟人活着不是很好吗？"

"作为伟人活着？现在的我只能算是拿破仑的没有生命的影子。一个没有选择权的人甚至连人都不是，而是生活的奴隶！"

"你要知道，许多人对预定好的生活求之不得。我有许多朋友在研究周易，或者每天查阅星座星运，他们为了什么？不就是想过上确定的未来生活？而你又为什么要拒绝呢？"

"Merde！星座？你说的是算命吧？请你告诉我有哪一个伟人的业绩是靠算命算出来的？告诉我一个名字，就一个名字，你说的出来吗?！"他顿了一下，继续说道："算命是可怜虫的爱好，我的命运仰仗于我的选择，人生的乐趣就在于只有一次，每一步都要由自己做出勇敢的选择。如果一切真的都像算命结果一样安排好了，那么这样的生活像什么呢？"

"像一个程序，像《黑客帝国》！"我不由自主地说道，虽然拿破仑听不懂。

他问："是你制造的这个世界？"

"是的。"

"你为什么要这样做？"

"为了抚慰我的梦想，你一直是我的榜样。还有，在这个世界里我才可以随心所欲！"

"你有梦想？很好，那么请不要把自己关在这间小屋里。在这里随心所欲不叫自由，直面生活才是自由之道！"

我沉默了，他继续敲打着玻璃喊道："如果这个世界是你造的，那么请你放我出去！"

我喃喃地说道："其实我也想出去，可是我该怎么办呢？我找不到门。"

"这不就是门？"他用手指戳戳玻璃。

"这是镜子！"我说。

"这是门！"他坚持。

"这是镜子！"我也坚持。

他顿了一下，吼道："就算这是镜子吧，而我是你的镜像。那么请你踢碎它，我们都将得到解放！"

我看了他半晌，然后抬起脚，猛地踹了过去。

哐啷一声，镜子碎成无数块，只留下一个门洞。拿破仑不见了，外面一片朦胧。我一挺身钻过门去，那感觉就像潜泳的人浮出水面的一刹那，在快要窒息的关头终于能够呼吸了！光线十分刺眼，我一下子醒了过来。

新的一天开始了，我知道我将要开始新的生活。我郑重宣告：我要听拿破仑的话，勇敢地面对生活，追求我曾经放弃的东西。我还要把这个游戏设计好，现在我有了许多灵感，不能再生搬硬套，而要赋予游戏以戏剧性冲突，要在细节上体现拿破仑的性格。我还想了许多，然后我就起床准备实施这些打算。我刚要走出卧室，一个打扮得像拿破仑副官一样的人走了上来，一扬手，一份计划书展开在我的眼前，他对我说道："陛下，请问今天怎么安排？"

我张大了嘴巴，然后，晕了过去。■



棋迷老李

文 /BlackJ

老李是一个年过五张的汉子,在光明小区居民当中的名气介于李小双和李昌镐之间,算上半个名人。每到晚饭之后,小区中心花园的石台边就会出现老李的身影,而对面坐着的人则像随机抽选的扑克牌,经常是一副半生不熟的新面孔。

老李是一个棋迷。

花园石台上通常会有一盘棋局,时而是象棋,时而是围棋。一盘象棋十来分钟,一盘围棋半个钟头,老李二者皆能,下什么棋全凭对手选择,他自己总是点起粗劣的雪茄,在缭绕的青色烟雾后面眯起双眼,大剌剌地说:自选啊,您瞧!

小区里喜好下棋的老少爷们基本都和老李交过手,没有人能赢他三盘以上,但老李永远不缺挑战的对手。静谧的夜里,远远的在高楼上便能听到微渺而又清脆的棋子声,人们知道,老李还在花园里,便仿佛觉得有一种安心。

老李的儿子在大学,电脑游戏玩得熟稔非常。老李屡次三番想教他下棋,却总是被推绝,很有些失落。最近小李请求老李给家里装上宽带,说可以在网上学下棋,老李疑惑中痛快地掏了钱。再后来有半个多月的时间,晚上的花园不见了老李的踪影,夜里没有了棋子的声音,人们突然觉得好不习惯。

当老李终于又出现在傍晚的花园,立刻像饵料扔进了饥饿的鱼群。老棋友们纷纷围上来询问网上下棋的滋味,宝贝儿子有无长进,老李的嘴向西北偏北的方向用力撇去:鼠标啊,拍棋子是什么感觉?那个鼠标我使劲按也就是咯嗒一声,还总点到莫名其妙的地方。网上看不见人,跟和机器下一样,可还总有人耍赖,骂他也听不见……小子学着下了两天,又跑学校玩游戏去了,嘿!前两天回来告诉我,运动了……成体育运动了,游戏,什么竞技……小子建议我去参加运动会,电子的,说估摸我能拿个名次五的。我说你懂不懂,多少年前象棋围棋就是体育了,现在用鼠标按就成了另外一种体育,笑话,您瞧!

老李聊了半晌,重新摊开棋盘燃起雪茄,露天的棋局便照常继续。就在那天夜里,高楼上有人拨打110,说老李扰民。■



跳!

文 / 雪月

跳:腿部肌肉收缩再伸展,双脚蹬地借助反作用力使身体离开地面。请在这个动作发生的瞬间抬头望向蔚蓝的天空,你就会找到某种单纯的快乐感受。其实有些时候快乐就是这样简单,不是吗?注意:这与飞行的快乐是截然不同的两个概念,因为那只是跳跃,只是人类一种最原始冲动——摆脱地心引力的冲动——的实现。

如此简单的个人理想实现所产生的快乐,是具有相当吸引力的。于是,关于跳跃的娱乐项目开始被人们广泛地发明和采用。你可以在两根皮筋之间跳跃,可以在粉笔勾画的方格之间跳跃,甚至可以近乎偏执地抓住皮球用尽全力放入一个站着绝对摸不着的篮子里,只为了强迫自己跳起来,在空中享受那点点的快乐。

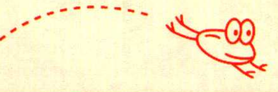
已不记得从什么时候开始,也许是因为科技和社会的进步,我们的性格变得只能用“懒惰”二字来形容,但跳跃的快乐却是自始至终难以割舍的。于是一些智商高达160的家伙们发明了另外一种享受快乐的“简单”方式,那就是电子游戏。用这种方式,我们可以仅仅消耗颤动几根手指的能量,而在同时享受到最丰富,最剧烈,最夸张的跳跃快乐。我想,我们一定是全宇宙最懂得享受的生物,因为我们有无限的想象力让自己快乐起来。

很快,一个“贪婪”的矮胖大胡子在一个红白塑料盒子里面诞生了(“贪婪”是我们为这个虚拟角色设计的性格,而事实上那也许正是我们心灵深处仅有的东西)。为了让他跳起来,我们在他头顶的天空中挂满了金币,当然其中大多数放在相当高的地方。对金钱的欲望驱使他加速助跑,跳到那些夸张的高度。当他得到那些金币后,我们只给了他一些虚拟的数字符号作为奖励,而我们则得到了享受跳跃的快乐。

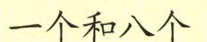
大胡子平民百姓式的装扮的确难以迎合一些狂热分子的口味,随后,一个大块头的热血士兵又诞生了,而这次我们给了他渴望的外星敌人,同时也给了他漫天飞舞的敌方射出的子弹。想活命的话,他自然也要经常跳起来。即便这样,我们中的某些疯狂家伙还是感觉跳不过瘾,便丧心病狂地强迫他放弃了战斗,一路逃命跳到了终点。对此,我也不想过多的发表议论,只相信有良知的人类应该都会不耻于这样的行为。

幸好BT行径并非普遍现象,更多的人们只在追求更优美的跳跃。当婀娜的身影开始在丛林山野、遗迹楼宇间穿梭,我们获得了更大满足,对天空的向往似乎变得有些淡化。靓丽美人的创造者们也忽略了这一点,当更多的人感觉厌倦的时候,才意识到跳跃才是魅力的根本,但一切为时已晚。

自始至终人们的期望很简单,我们想更高,我们想更远,我们想更幽雅,我们想更狂野,然而所有的一切期望都只有一个终点——跳!离开地面!







一个和八个

文/阿瓜

《一个和八个》是20年前的一部电影，摄影是大名鼎鼎的张艺谋，导演和一批演员也基本是些后来的腕级人物。它被称为第五代导演的开山作品，据说满有艺术价值的——然而号称影迷的我竟没有看过。

提起这个名字，是因为想起游戏被称为"第九艺术"——然而我竟不知那八种艺术为何物；于是某月某日下了决心上网查询，乃得知八种艺术形式大致是文学、音乐、绘画、戏剧、建筑、雕塑、舞蹈和电影。

和游戏渊源最深的电影作为以上种种中最年轻的艺术门类，排行居于末尾，很是自然，但排个第八名又似乎委屈。早在1911年，一位未来主义的左翼作家、移居法国的意大利人卡努杜就曾发表《第七艺术宣言》，他最先提出应把电影视为一门新艺术形式，即"第七艺术"，倡导从美学的高度来认识电影，认为电影总括了时间艺术和空间艺术而成为一种"动态的造型艺术"。此人此事在电影史上留下了一笔，按道理说，电影称为"第七艺术"亦不为过。

如果是这样，游戏便可"跃升"为"第八艺术"，我文章的题目没准就要变成"白雪公主和七个小矮人"，或许应该说七个巨人，嘿嘿……

无法揣度最初为游戏冠以艺术之名的高人们心中所思所想，在我看来，或许有两个原因：一是电子游戏确实综合了其它多种艺术的精华，正凭借独特的艺术语言逐步成为人类文明的全新载体，已有能力超越其技术娱乐的出身登堂入室。二是游戏在世人心目中终归属于简单玩物，甚至是攻讦和查禁对象，艺术这个包装定义对于疏导社会舆论开拓游戏市场多少有一定的价值。总而言之，这属于顺理成章的一类事情。

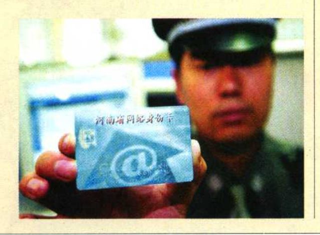
有些遗憾的是，第九艺术的封号由来已有些时日，而我在玩游戏的时候，依然无法让自己沉浸在陶冶艺术情操的氛围中，也找不到那种在MM面前捧本名著放张唱片之类展现艺术品位的感觉。上次在网吧里，我拍着枪法精熟的表侄肩膀大呼"真有艺术细胞！"，还遭到某些人的白眼。每当此时，我就用那位"后现代艺术巫师"约瑟夫·波伊斯的话来勉励自己："艺术是一切，一切是艺术。"玩！哪管那许多七七八八。■



游戏改变的人

文/燕晓东

网吧实是个乌托邦，互联网专家们最初的预想已成为泡影，互联网并没有成为信息高速公路，在这里人类可以改变过去获取知识和信息的历史，它方便的巨大的多数是免费信息量成为人类知识的金山。到后来，它甚至成为人来商业的交换平台，其平台的作用总有一天能与货币的价值相提并论。互联网专家们如果去网吧作一番考察，一定会捶胸顿足地感慨，人类堕落啊堕落啊，怎么把这样一个伟大的信息资源地，变成了嬉戏游闹之地，几近亵渎了它的功能。但是残酷的现实不依据理想主义专家们的意志而改变。



那些沉醉在网吧的网虫，抓紧时间和机会，父母的钱或者刚刚工作的工资，一定要用到刀口上，到网吧去，传奇、CS……有什么理由剥夺他人的只有选择呢，如果这一选择在人权范围内，在公法内。何况这远远不是个人个性的异类的选择，而是人数太多太多的选择。望长城内外，大江南北，那些不是在网吧就是走在去网吧路上的人们，毒瘾般沉迷。在我们这个城市，或许在我们的整个大地上，夜间热闹的地方有两处：除了酒吧就是网吧了，但通宵热闹的地方就只有后者了，寻欢的人是需要睡眠的，但可怜的网虫更希望他们连睡眠这人生多余的东西也略去。于是大众传媒多有文章发表，一片大呼小叫地批判这种沉迷的精神。"不得了了，电子海洛因来了"。"电子海洛因"这个制造出的词语，比官僚制造词语以掩盖罪恶有异曲同工之妙。

莫尔设计的乌托邦里，人人都还原了，成为没有阶级、身份、财富差异的地方，人人只有和平等，正由于每个善意正直的人都对这样一个世界充满热爱和幻想，正由于我们的残酷的现实始终与理想越走越远，我们的世界还不是个理想主义的澡堂，人只是人本身，赤条条来赤条条去，本来面目，是外物武装起来的虚弱动物，乌托邦这个地方才世代相传，成为挂在我们现实世界的一面镜子。早年我在一本美国出的互联网专家介绍互联网的书里读到这样的句子："在这里没有警察，没有政府，一个强大的公共自由社会——这就是互联网"。我曾被他这些语言震撼，感到这种伟大的科学革命有一种恐怖的快乐。今天看来，专家们所说的并不言过其实。只是虚拟世界和现实世界的斗争还有漫长的道路要走，现实世界的历史时间所延续的强大，对于新生婴孩般的互联网总是用腐败的僵尸气进行消灭，结果就是我们今天所能见到的互联网，那是一种90的折扣互联网，或者更多。

互联网催生下的网吧，一夜之见在中国大地上如漫天雪飘般落了下来。而且落地生根。但老板们最初的冲动，去被他们的顾客们改变了经营方向。或许第一个先知先觉的开网吧的失败者真正看到了信息、学习、商业交换平台这些实质性内容，但接着他发现自己的生意做不走，而后继者们找到了道路："从商业的角度，真正的网虫是那些迷于游戏的网虫，而不是那些写html文件的网虫。"■



逆轮梦回 幽寰瞬返

天地劫系列游戏回顾

文／卷毛鼠

七律·天地劫

诗／迦楼罗

垂坎混沌演逃夕
阴离腾拢云暗低
疾巽虎啸撕河汉
厉震龙吟破星虚
幻乾幽古散天劫
寰坤神令聚九仪
障艮静夜掩寒月
绵兑凝冰藏璇玑

1999年，距离《炎龙骑士团Ⅱ》掀起的战棋风暴已过了四年……当众多玩家期待《炎龙骑士团Ⅲ》降世之时，汉堂却公布了一部原创的战棋游戏——《天地劫》。一晃又是四年，当年并不被看好的“天地劫”已经成长为一个颇具魅力的游戏品牌，旗下作品分别在战棋和角色扮演领域中创下了骄人的战绩，人气已不亚于老前辈——“炎龙骑士团”系列。现在，让我们回到十年前，从一部鲜为人知的神怪游戏开始重览这个经典系列的成长之路……

起：《天外剑圣录》

虽然《天外剑圣录》并非“天地劫”的作品，但她却可算整个系列的缘起。“神怪＋武侠”这个独特的设定在《天外》中已初有展现，故事风格也对“天地劫”产生了很大影响。当然，她与“天地劫”最明显的关联就是《天地劫》中的燕明蓉和剑圣武英仲在《天外》中作为要角登场。此外，游戏中部分道具和招式的名字也被沿用到“天地劫”之中。

由于水平一般，《天外》并没有受到很大的关注（限大陆，在台湾该作也具有一定的影响力），两年后《仙剑奇侠传》的巨大光芒更是让她迅速消失在玩家的视野里。然而谁都没有想到，六年后，这部平庸之作的延长线上，诞生了一部足以在中国游戏史上留名的经典……

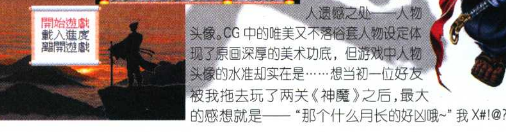
承：《天地劫：神魔至尊传》（Kalpa: The Sign Of Omen）

似剑亦非剑
至尊惟名穷
霜茫映眉间
睥睨傲神魔

“天地劫”系列首作，以汉堂最擅长的战棋类型推出。这部代表国产战棋最高水准的游戏，却是汉堂作品中最“慢热”的一部。游戏刚公布时面临相当不利的局面，原因很简单——解析度。这部在1999年推出的游戏仍然使用320x200的低解析度，这让早已习惯了640x480的玩家们觉得难以置信。一时间，无数人嘲笑汉堂的顽固与不思进取，而许多期待“炎龙骑士团”新作的老FANS也因为失望对这个新游戏不屑一顾……好在游戏宣传动画非常精彩，替游戏挽回了一些期待值。

1999年7月，这部以“低解析度”造成话题的游戏正式上市，其图像表现超过游戏内涵成为了优先关注的对象。低解析度让很多玩家刚进入开头后就迫不及待的将游戏卸载，相当一部分游戏媒体也以“粗糙的画面”来评价这款游戏……然而，有心深入的玩家却惊喜的发现——游戏画面在动起来后竟是如此绚丽多彩，初战中师徒二人普通攻击的精彩表演就为游戏赢回了不少在解析度上的失分。《神魔》中的人物动作都经过仔细的设计与描绘，独特的造型、动作与攻击方式，鲜活的表现出人物的个性。剧情中，愤怒、害羞、哭泣，一切都表演惟妙惟肖，幽谷一战紫枫腾空而出而后飘然落地的动作有如天女下凡般美丽（紫枫：小女子本来就是天女……）；战场上，上百种精彩绝伦的敌我剑招武技和魄力十足的咒法竞相演出，诸般兵器划过天际所留下的艳丽残影，咒术特技所释放出的华丽特效，将战场变成了华丽的舞台，为四大究极咒法制作的动画更是尽显大作之风！汉堂的动作美学在《神魔》里被发挥到极致，汉堂的后来之作在招式表现力上也未能超越这个巅峰。

《神魔》片头和结尾的水墨式动画让人耳目一新。片头动画使用水墨描绘+3D动态效果制作完成，精心绘制的人物、流畅的动作、华丽的光影、熟练的镜头运用，整段动画在主题曲《神魔之刻》的伴随下一气呵成，今日看来，水准仍然在许多游戏动画之上，而水墨所散发出的古韵更是如今流行的3D动画所远不能企及的！当初被舆论所鄙视的游戏画面却成了这款游戏的亮点之一，不能不说是一个莫大的讽刺！所谓的“解析度＝画面”最终只是让持这种可笑观点的人与一款经典失之交臂！



不过画面也有令人遗憾之处——人物头像。CG中的唯美又不落俗套人物设定体现了原画深厚的美术功底，但游戏中人物头像的水准却实在是……想当初一位好友被我拖去玩了两关《神魔》之后，最大的感想就是——“那个什么月长的好凶哦~”我X#!@?



《天外》的世界观经过五载的酝酿之后，在《天地劫》中已趋成熟。游戏背景设定在中国古神怪时代，自从黄帝打败蚩尤、定天地人三界之限后已经千余年，世人受此福祉，安居乐业。然而妖魔之祸从未平息，养气练剑之士与通天地密仪的术士以剑法和咒术在暗中和妖魔征战不休。这背景乍看上去无甚什么特别之处，但其中却隐含着一个与传统神怪游戏大不相同的构想……

故事围绕主角一行阻止剑邪复活蚩尤的行程展开，这个看似老土的主线故事却安排得极其精彩曲折。前期，先按战棋的惯例让各个主要角色登场与大家混个脸熟，正当大家以为故事也不过是一般般之时，四象门九曜厅一役带来了剧情的第一次冲击！殷剑平的身世之谜被揭开，其父母剑邪与幽姬之间悲凉的爱情故事给人带来极大震撼。同时，初登场的中原群豪们也在此将丑恶嘴脸表现得淋漓尽致，而周浩和朱崇（注 1）这两个老不死的烂胚也终于被剑邪处理掉了，真是大快人心那！哈哈~当夜殷剑平与封寒月在揽月阁下的倾心之谈不仅让玩家们看得爽快，也将两位背负相同命运的主角的性格刻画得更加饱满生动。随后故事的发展越来越具幻想色彩——夏侯仪的加入、封寒月的神秘血统、黑龙解央登场、关于地界入口的传说……进入地界之后，编剧天马行空的想象力更是尽情发挥，三界之门、幽都四海、寰神九山、九仪天尊剑的古老密仪等等，向玩家们展现了一个从未体验过的幻想世界。

结局设定继承了“炎龙骑士团”的传统——由一件隐藏的关键道具牵系着两个不同结局。两个结局中自是 Badending 更加动人。殷剑平在雪地中独守坟墓的身影，那追逐月儿幻影的手，还有眼前掠过的一张张泛黄的影像……过去共同度过的美好时光仿佛就在眼前，但伊人已永远不能回到身边……动画成功的让玩家融入到殷剑平这个角色之中，体会来自心底的悸痛。而 Goodending 则是尽职尽责的让大家好好地 Happy 了一把，看着剑平与月儿依偎的身影，凑出七色璎珞的艰辛终于得到应有的回报……（痛哭流涕）……

除了剧本优秀，演员表演也非常出色。殷剑平正直果敢中带三分拘谨，月儿性格坚强又不失少女柔情，敢爱敢恨。不过刻画最成功的角色并非两位主角，而是头号反派——剑邪殷千炀。作为二号 BOSS 与男主角父亲的他，拥有矛盾的身份，是善恶冲突的结合体。最后一战，剑邪在死去爱人身前的独白完全颠覆了之前他的形象，表露出掩饰在邪恶外表下的那颗受到伤害的善良的心。“孩子，快给你娘请个安”——一句普普通通的话出自剑邪之口，竟显得如此温馨感人。而在决战最后一刻，面对自己那永不放弃的儿子，他暗自做出一个不悔的决定……汉堂通过对剑邪这个悲剧英雄的塑造成功反映了《神魔》“无绝对的善恶”的精神，这种独特的善恶观也延续到了后来两部作品中，成为“天地劫”标志性的观点之一。

配角们的表现同样可圈可点，夏侯仪的冷酷，紫枫的气质，燕明蓉的可爱，上官远的豪爽等都给人留下很深的印象。最让大家津津乐道的，还是角色们各自神秘的背景，每人身后都有很多不为人知的故事，配合极具个性化的人设，大大增加了他们的魅力，即使今日，FANS 们仍对“天地劫”中众人物的八卦故事乐此不疲。

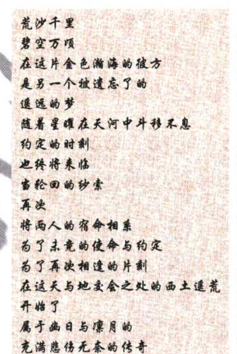
作为战棋游戏，《神魔》对汉堂也有着非同一般的意义。RPG 成分的强化、取代转职系统的五魂设计、令策略性大幅提升的蓄气指令、自行设计的操作界面等，众多原创要素意味着汉堂战棋游戏从此开始摆脱《光明力量》的影子（众所周知，汉堂的成名作《炎龙骑士团》就是模仿世嘉的“光明力量”系列），走出一条属于自己的路。角色间的能力平衡，战斗变化性与难度的把握保持了汉堂一贯的高水准，丰富的隐藏要素则增加了游戏的重复挑战性，经过精心的战略布置后获得的奖励让人颇有成就感，特殊关卡——“两百块帝国”也从这里开始成为汉堂游戏必备的隐藏要素。炼化系统的引入也为游戏添加不少趣味，更可贵的是物品炼化并非可有可无的摆设，而是与结局和究极宝物直接相关，成为了整个游戏中不可缺少的一部分。音乐方面，“将门狮子吼”工作室制作的音乐水平自然不俗，由汉堂陈冠铭先生亲手打造的“绝刃”更是战斗曲中的经典。



虽然《神魔》在游戏设计上并没有什么革命性的创举，但凭借全方位的出众表现，已足以问鼎国产战棋游戏“至尊”的宝座！不过对于“天地劫”系列乃至中国游戏业界来说，《神魔》的意义并不在于其作为一款战棋游戏有多么的优秀，而是其中所蕴含的中华古韵与神幻气息。略带文言味道的对话，如诗般优美的咒法口诀，如成语般琅琅上口的技法名称等，虽然没有刻意用大量的诗词来体现其“文学内涵”，但却无处不散发出中华古文化的气息。在世界观方面，看似单薄的背景让游戏抛开了历史束缚而设定在一个架空时代之中，自然获得了比以往的神怪游戏更大的扩展空间。故事前中期的地点虽然还是中原大地，但社会背景与门派设定却是企划全新打造，而后期舞台——地界，更是一个完全的幻想世界。神怪游戏喜欢清一色引用古籍中的怪物与神器设定的传统也被《神魔》所改变，九仪天尊剑这把相当于“轩辕剑”的神器设定便是最好的例证！

企划有意将“天地劫”的世界打造成一个以古中国为蓝本，架空时间与空间的幻想世界——这是中国第一个敢于像西方奇幻文化那样自己创造时空背景的游戏。多年来沉醉于“中华文明丰富遗产”而导致创造力严重缺乏的国产游戏创作理念（其实又何止是游戏！）第一次有了成功的突破！她带给我们的，是一个有着中国味幻想世界的“神幻”游戏！可惜，《神魔》的革新进行并不彻底——背景仍然是古老的黄帝战蚩尤，这点的保守几乎掩盖了其他所有创新的光辉。但金子总会发光，企划壮阔的构想终有大放异彩之时。那，就是两年之后的《幽城幻剑录》……

转：《天地劫序传：幽城幻剑录》（Castle：The Forbidden Divines）


荒沙千里
碧空万顷
在这片金色瀚海的彼方
是另一个被遗忘了的
遥远的梦
随着星曜在天河中升移不息
约定的时刻
也终将来临
当轮回的纱索
再次
将两人的宿命相系
为了未竟的使命与约定
为了再次相逢的片刻
在这天与地交会之处的西土遥荒
开始了
属于幽日与凛月的
充满悲伤无奈的传奇

《幽城幻剑录》在《神魔》发行两年后以前传身份登场，游戏类型大胆转向了汉堂并没有太多制作经验的 RPG。虽然这曾使得老 FANS 略有不满，但游戏的表现证明了汉堂决策的英明。凭借 RPG 在剧情表现上的优势，《幽城》成功继承了《神魔》的“神幻”思想并将其发扬光大！

《幽城》在背景设定上跳脱了“黄帝＋蚩尤”这个中国神怪游戏已用滥的背景，自创了一个以创世三神（女娲、伏羲和罗睺）为主角的创世神话，将整个游戏世界观提升到了一个前所未有的高度。然而游戏中的幻想色彩并不仅限于此。除了对中国古神话的借鉴，《幽城》还大胆加入了其他文明的神话系统——印度神话中的罗睺，时轮尊者代表的西藏神话系统，来自基督教的隆基努斯之枪以及犹太教的创命之术等等，展现了一个多民族神话融合的世界。怪物和神器的设定上，除了继承前作的部分，更是加入大量原创的怪物和神器，“渊兽”一系的怪物和幻剑煌熇便是其中代表。游戏中对于霍雍魂魄一分为二的转生构想，不仅体现了制作者丰富的想象力，也从另一个角度反映了“人最大的敌人就是自己”的哲理。“幽界”这个“天地劫”世界中异世界的存在，表现出游戏超现代幻想的一面，其核心中的罗睺城也让老玩家们看到了当年给他们留下无数美好回忆的“XX 城”的影子……大量的幻想成分构筑了一个中国味十足的神幻世界，可惜的是，《幽城》在建立起一个庞大的幻想世界的同







时，也犯下了一个令人不解的错误——给“天地劫”系列引入了历史。虽然这增强了《幽城》本身的感染力与说服力，但却给整个系列的时间设定与今后故事的发展带来了很大的桎梏，个人认为得不偿失。

《幽城》的剧情仍是先对人物、背景做个大体交代，之后便随主角一行搜寻七块刻盘碎片的足迹而渐渐展开。其间不断运用时空转换的手法，从两个不同的角度逐步将千年前古楼兰泯灭的真相推到前台，“幽城” 的神秘面纱也随之慢慢揭开……

宿命，前世注定的，人类力量无法改变的命运。这个令人感到无奈的名词便是《幽城》所诠释的主题。夏侯仪为了与命运抗争，从始至终都在阻止幽界再度侵蚀人间，但最后换来的却是失去所有伙伴的结局（Badending）。当失落的玩家们好不容易凑齐了七色璎珞和定魂珠登上罗睺城而迎来“真结局”时，这个原本被期待能像《神魔》一样给大家带来欢乐的“Goodending”，却再次往玩家的心上狠狠捅了一刀！当主角们以自己的力量击败罗睺神，认为已将命运掌握在自己手中时，却因中原正派人士自私卑劣行径而再度陷入绝境……最终分离场面之凄凉已不用多说，有多少玩家在心里替夏侯仪喊出了那声“冰璃！”，有多少玩家恨不得抄起脚下的拖鞋将时轮四秃驴与周朱二小强拍得粉碎（可那两个该死的家伙就是不死，真令人佩服其生命力之顽强），又有多少玩家请求汉堂给两人一个重逢的机会……但，这是属于他们的宿命……最后，曾经想尽方法阻止幽界降临人世的夏侯仪最终却为了将幽界再度引回人世而独自踏上了往中原的漫漫长路，强烈的反差再次体现了“宿命”的残酷与无情……

人物性格的塑造是游戏的成功之处，女主角冰璃又是其中最成功者。冰璃的对话并不多，但仅凭一句“我是你的剑使”便将她对霍雍的痴情充分体现，其他表现精彩之处更是不胜枚举。《幽城》借助角色的刻画向玩家传达了制作者对于人生的理解。冰璃与封铃笙对于爱情的执着与挣扎，夏侯仪和皇甫申在面对命运的看法上的激烈冲突，周朱二小强与郸明对善恶观的再度诠释，时轮尊者的顽固与弥兰纳巴最后对自然平衡之理的醒悟等，在刻画人物个性同时，阐述了很多道理。相比之下，慕容璇玑刻画得不是很成功。身为第二女主角，主线剧情对她的描写实在少得可怜，风头完全被压在冰璃之下。



随着类型从 SLG 转变到 RPG，一贯坚持原创精神的汉堂也对游戏系统进行了革新：在人物移动的操作方式上制定了自己的标准，时轮制的半即时战斗大大增加了战斗的紧张感，允许双方多人同时攻击，鼠标自动锁定敌人和快捷键的设计更使战斗的爽快感达到满点！国内首创的阵型概念，配合招式不同的攻击范围使得 RPG 战斗一贯较薄弱的策略性大大加强，敌我特技咒法设定之详细也颇具大作之风。此外，由《神魔》创立的五魂和炼化系统在《幽城》中也得到了全面的进化。五魂分配对招式习得的影响不再限定的那么死，玩家完全可以按照自己的喜好分配魂力，而不必担心因此学不到某些招式（只要你的等级够），魂力对人物属性的影响也变得更加明显。炼化系统的重要性得到进一步的提升，除了与关键道具有关外，有近一半的装备只能通过炼化取得，靠炼化来获得强力装备成了游戏必不可少的一部分。

游戏画面终于进化到了 640x480。道具们都有了自己的照片，诸般兵刃用具的独特造型令人不得不佩服美工丰富的想象力。场景的表现也相当不俗，河州四郡的繁荣、古楼兰的雄伟壮阔、夕阳下观星台的浪漫……而天动仪、罗 城等场景更是尽显幻想风味。不同于前作的 Q 版人物，《幽城》采用了 6 头身的人物造型，人物动作因此显得更加真实，游戏开幕小夏从床上爬起然后伸了个懒腰的动作就给人留下很深的印象。不过人物头像也继承了系列的 “优良” 传统：以 FANS 心中的女神——冰璃为例，不论是 2D 的人物原画还是 3D 的动画形象都是那么的冰雪可人，可一到游戏的头像上就……不过话说回来，男主角夏侯仪的头像却有很高的水准，好像汉堂也只是画女人不行，男性角色都画得不错的说，可惜本鼠对男人没有什么兴趣……战斗动画保持汉堂一贯的高水准，虽然出于节奏考虑，使得招式表演时间略有缩水，但如“灭剑血胧”等简洁而又华丽的招式仍令人叫绝。

过场动画方面最值得一书的还是在 3D 人物表现上的突破。人物模组、流畅的动作还有那惟妙惟肖的表情变化使得动画已经颇具国际水准，冰璃在片头中那淡淡的一笑曾令多少玩家为之倾倒。汉堂在人物表情刻画上的水准（注意限定的范围）至今还没有哪部国产游戏能超越。

不过《幽城》也暴露了汉堂 RPG 制作经验的不足。人物在移动中常被场景卡住，战斗难度偏高，分支剧情虽然丰富，但触发条件过于严苛。条件严苛也就罢了，可分支剧情又偏与主线的结局有着众多关联，玩家想要完整体验剧情就必须依靠攻略的帮忙，此外传送式的迷宫与变态的谜题也是令玩家们头大……

纵使细节上有着诸多不足，《幽城》 还是凭借其大气的世界观与感人的剧情引爆了极高的人气。当年台湾年度最佳 RPG 评选上，《幽城》与传统经典“新仙剑” 展开了激烈的竞争。无论从游戏各方面的素质还是获得的单项奖来看，《幽城》都是毋庸置疑的最强者，但最后《幽城》还是惜败于“新仙剑”，没能获得最佳 RPG 的称号……国产游戏业的创新之风再次败在了 “怀旧” 这两个字之下……尽管《幽城》没有获得其应得的市场反应与销量，但她已对国产游戏的制作思路产生了巨大影响——从 2001 年底开始制作的国产游戏，以华夏文化为背景的幻想题材明显开始增多，甚至一些经典神怪系列的新作也打出了打造自己世界观的口号。本鼠敢放言，倘若有一天中国神幻游戏能如西方奇幻游戏般繁荣昌盛，《幽城幻剑录》必会被尊为神幻游戏之祖！

结:《天地劫外章:寰神结》(Nascence:The Tie Of Heaven)

天地变色的涿鹿之战，
九黎与女娲之民生死相争，
黄帝手执天界神兵九仪天尊，
大败九黎之主——蚩尤。
之后，传说中的强大力量遂随之掩尘时空。
数千年后，远古的神秘封剑仪式传承依旧，
但却穿丝虬结了五人的宿命，
九仪天尊初始之谜，竟将分晓……

虽然汉堂曾在《幽城》推出后表示短期内不会有“天地劫”系列的制作计划，但在众多玩家的强烈要求下，汉堂还是在《幽城》发售不久后开始了这部用以补完剧情（还有赚钱）的《天地劫外章：寰神结》。经过不到一年的制作时间，《寰神结》在玩家狂热的期待下上市了……

相对于前两作恢弘的气势，《寰神》 更像是系列中的一个插曲。她讲述的是《神魔》中的头号反派剑邪殷千炀年轻时的故事。主线剧情比较单薄，后期主要是靠收集宝物与练级来拖时间。原本倍受玩家期待的关于“平平是怎样诞生的” 的解释（^o^），却是游戏最令人失望的部分。殷千炀和胧夜的爱情故事处理非常草率，除了月下的长谈勉强算得上有点浪漫气息，其他实在是没有什么让人印象深刻之处。两人莫名其妙就爱上了对方，难道连爱情也讲究宿命吗（笑）？相比之下还是高皇君对殷千炀的爱慕之情更让人印象深刻。另外，我们将《寰神》与《神魔》中殷千炀的故事连起来看看：殷千炀为了重新封印蚩尤而不断努力，成功之后却因为正派人士的卑劣行径而失去了自己心爱的人，最后为了使幽姬复活而踏上了复活蚩尤的不归之路……其故事与夏侯仪简直如出一辙！当时汉堂不愿意制作殷千炀的故事或许多少与这有些牵连。



不过剧情也有值得称道的地方。相对于主线剧情与主角的惨淡表现，分支剧情与配角的表演则显得相当出彩。天玄门三大弟子童年的炖鸡往事（寒），双双与胧夜的姐妹之

情，高戚的爱情悲剧，从亲情、友情和爱情三个不同的角度给玩家带来了感动。瞿牧之的搞笑，高皇君的痴情也都给大家留下了很深的印象。陈穗伶小姐撰写的对话给《寰神》带来与前作不同的搞笑风格，角色间复杂的五角关系也处理的很有意思。

当时推出《寰神》的一个重要目的是对前作中未解释清楚的部分做一个补完，《寰神》算是很好的完成了这个任务。前作中的角色、物品甚至是场景的背景故事在《寰神》里都有很清楚的交代。九仪天尊剑的故事、地界九黎之民历史的引入则很好地完善了"天地劫"系列里幽、神、人、地四界的世界观。





画面和音乐基本保持前作水平。由于故事的背景又回到中原，整个画面风格也变得古味十足，统一的绿色调给人非常舒服的感觉，《神魔》中一些老场景的新面孔又勾起了许多朋友的怀旧之情。动画方面改回了《神魔》3D过场 + 水墨片尾的方式，其过场动画的水准是三部曲中最高的，可惜的是，出于成本考虑我们没有再看到像《幽城》中3D人物那样的精彩演出。而片尾水墨式的动画与《神魔》超精美的水墨动画相比则显得比较粗糙——明显的赶工痕迹。人物头像上……唉~不说了，老传统。不过值得一提的是，游戏宣传和包装使用的那张图真是充分地起到了蛊惑人心的作用啊。原来模仿"轩辕剑"的游戏界面被重新设计，虽然新界面用起来不是很顺手，但是其美观程度和原创的精神还是值得肯定的。音乐上基本上是神魔 + 幽城的音乐合集，新创的音乐也多含有当年"绝刃"的旋律。这自然难逃玩家们对汉堂偷懒的抱怨。

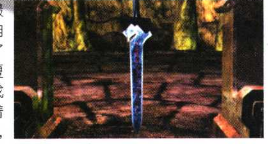
《寰神》最受争议的大概就是游戏的战斗了。虽然汉堂在游戏发售前已经说明本作的战斗会比较难，但实际战斗的艰辛程度还是超出了大家的想象，就连已经过《幽城》磨练的老玩家也对《寰神》的战斗难度哀声连连。导致如此的原因就是汉堂对战斗平衡性的调整，敌人的特性变得更加鲜明，阵型也安排得非常刁钻，招式习得的等级与消耗MP也重新进行了合理的调整。诚然，这些调整都使得战斗变得更有策略性，但是否有必要把难度提升到如此之高还是有待商榷，必竟游戏是让人得到快乐的啊。

此外《寰神》中还有些颇引人注意的设计，比如洛阳瘟疫事件中"仙剑"式的遇敌方式，还有小游戏等等。制作小组似乎在借《寰神》进行着某些方面的尝试，联想一下汉堂出片的顺序：《炎龙骑士团Ⅱ》之前的《炎龙骑士团》，《天地劫》之前的《风之纹章》，《幽城幻剑录》之前的《疾风少年队》……每部经典的前面都有另一部游戏作为她的开路者，或许，《寰神》也是为某一部游戏扮演开拓者的角色……虽然《寰神结》的表现不如预期，但如果撇开前作的巨大光环，游戏本身还是具有相当优秀的品质。"天地劫"系列也随着《寰神结》的加入而构成了一部完整的三部曲。

合：纵观三部曲

由于"天地劫"世界设定的特殊性与《神魔至尊传》所成功留下的伏笔，《幽城幻剑录》、《寰神结》与《神魔至尊传》的故事保持了相当紧密的联系。因此当我们将这三部游戏按时间排序后再重新回味一番，可以获得与单独品位各个游戏不同的感触。

三部曲保持了非常统一的风格——具有"邪恶"背景的男女主角，异族之间的爱恋，对于善恶标准的探讨等等，无一不体现出"天地劫"系列不循常理的叛逆风格。而三部游戏对于"宿命"这个主题的诠释也是令人印象深刻。夏侯仪与殷千炀的蜕变，皇甫申和高戚失去爱人时那绝望的狂笑……这种残酷的表现手法在给玩家们的心灵带来极大震撼的同时，不免也给人留下了这个游戏的人生观太过消极的印象。不过，让我们再回到《神魔》中，看看那两位已经成熟的主角——夏侯仪被封寒月敢于为心上人赴死的行为所感动而替她使用了禁法。殷千炀面对豁出性命进行最后一击的剑平毅然卸去了自己身上的护甲，而将自己未能得到的幸福留给了儿子……三部曲的"最后"，殷剑平与封寒月终于在自己的努力与前辈的祝福下战胜了宿命，取得了他们应有的幸福。夏侯仪也在这场天地劫之后重新找回了属于自己的人生之路。看着那一幅幅熟悉的画面浮过眼前，心中又多了一份不同于当初的感动……



续："天地劫"系列的未来

经过三部游戏的精心雕琢，"天地劫"的世界已经成长为既成熟又含有无限活力的神幻世界。对于她的续作，相信每位FANS都能掰出一大把可以用作续作的题材。台湾某杂志在给《寰神结》做报导时也曾放出过《天地劫Ⅱ》的故事将以殷剑平的女儿为主角，以《寰神结》剑冢中神秘的空剑座做为主题的传闻。但汉堂很快出面辟谣，声明这些不过是记者看到《寰神结》某些画面后的幻想罢了（天地劫幻想综合症？）。

作为一个天地劫 + 汉堂的FANS，我也希望汉堂能将天地劫中尚未完全发挥的题材统统作成游戏。但我更期待他们能再次挑战极限，建立起一个完全跳出现实世界设定，带有中国古韵的架空幻想世界。游戏反映的主题上也能突破带有悲观色彩的宿命论，而带给人更深刻更有意义的启迪。我相信，制作这样的《天地劫Ⅱ》才是坚持原创与自我超越的汉堂的目标。

回顾的最后，引用《幽寰天书》（《幽城幻剑录美术设定集》）中汉堂内部访谈里提到的有关《天地劫Ⅱ》的一段对话——

"记：请问《天地劫》还有出续作的打算吗？

叶：事实上…对于《天地劫二》的企划已有一个蓝图了，至于要不要去执行还是一个未知数。可能得看这次《幽城幻剑录》的市场反应吧~（无奈）"

如果《神魔至尊传》曾让你感动，如果《幽城幻剑录》曾让你疯狂，如果《寰神结》曾让你怀念，请您支持正版。"天地劫"与汉堂的存续也许仅在我们的一念之间……

谢谢。■

后记

记得在刚接触电脑游戏时，我就玩过了在当时根本没什么名气的《天外剑圣录》，虽然当时我并不知道那是汉堂制作的游戏，而且在玩了不到一个小时之后就把它删除了（汗），但也许就是与这个游戏的缘分把我带离了炎龙时代，而在她的后代——《天地劫》诞生的时候才认识了汉堂。或许上天注定了我要成为"天地劫"的FANS吧^^~半年前，当我将《天地劫》的三部作品重新回顾一遍之后，心中多了很多想法。想将这些想法与同好们分享，想让更多的朋友们了解"天地劫"，于是，便有了此文。这篇回顾前前后后修改了不下百次，虽然自己对最后的完稿仍然不满意，但总算把我想和大家分享的东西基本都写出来了。"天地劫"世界之玄妙绝非一篇回顾就能写清，我们仍努力想制作一个包含"天地劫"各个方面的资料全集，希望有同样想法的朋友们能支持并联系我们，欢迎大家到我们的网站dynastyfans.yeah.net中进行交流。

另外特别在此感谢小猪、迦楼罗、fireballix、椰子以及很多朋友们对我的帮助和支持，感谢东东与高野森版主给了这篇文章与家友们见面的机会。并将此文送给我深爱的坚持自己信念的汉堂，感谢你们给我带来了"天地劫"，带来了这么多美好的回忆。

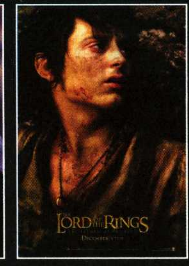
愿罗睺神赐福于你们！

注解：

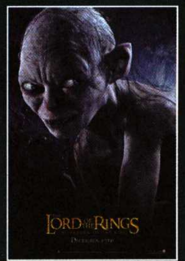
片头诗注（迦楼罗）：据古籍记载，正曜二十八星的"六凶星"中，有"天空"和"地劫"双煞，而在"中天主星"（日月）外的"中天助星"仅有两个，恰好也是"天空"和"地劫"，所以"天地劫"一名很可能就由来于此。诗词前四句就是形容时世动荡、群魔乱舞的《天地劫》的游戏世界观；此七律每句第二字均为卦名，由第一句起，分别为水、火、风、雷、天、地、山、泽；"河汉"为古时银河的别称，与"星虚"均指代天空；"天动"、"九仪"则分别指代《神魔》、《幽幻》、《寰神》中的线索器物——"天动仪"和"九仪天尊剑"。至于"夜"、"冰"、"寒月"、"璇玑"，我想就不用多解释了吧^^

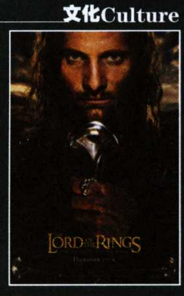
注1：即"天地劫"系列中臭名昭著的周崇和朱浩二人。在《幽城》中闯出名气的他们，其实在刚出道的时候用的却是"周浩"和"朱崇"之名。后来两人在"因缘巧合"之下交换了艺名，未曾想却因此而大红大紫，于是也就将错就错的用下去了。











英雄的故乡

走进《指环王》的世界

文 / Kurdt

三只指环给世上的精灵大君，
七只指环给石厅中的矮人之王，
九只指环赠与终成土灰的必朽人类，
一枚戒指留给万黯中的魍魉之主。

托尔金——精通古精灵语的说书人

托尔金出生于南非的布洛丰坦（Bloemfontain）。4岁时因为父亲去世而举家迁回英格兰，他的童年几乎全是在英国度过的，他于1915年从牛津大学毕业。当他刚毕业时没有留校任教，而是参军去打第一次世界大战！他参军时正值著名的索姆河战役。战争对他来说是不幸的，但对我们来说却是非常幸运的。在战场上他患了"战壕热"，而因此在医院里待到了大战结束。正是这段在医院的日子里，他开始了最初的写作生涯。



战后，托尔金成为了一名语言学家，而且担当了1918-1920年版新英语词典（the New English Dictionary）的编委，由此可见他学术造诣之深。此外，在学术方面他更以研究盎格鲁－萨克逊语系著称，这使得他广泛接触英国以及北欧各地流传的神话故事和民间传说，事实上这也正是他从小就有的爱好。这种对语言和神话传说的爱好无疑对他后来写作《指环王》有着很大的影响。

《指环王》（The Lord of the Rings）三部曲原书大约五十万字，规模从历法、地图到字典，相关资料十分充足，连语言沿革也没漏过。如精灵的日常语言——欣达林（Sindarin），和精灵们的拉丁语——昆亚（Quenya），皆从古精灵语变化而来。依照传说创造的古精灵语是那么地符合古语言学特征，调和的语音基础，符合发音规则，存在音调变化，没有生编硬造。所有这一切为作者倾注想象力和语言学知识演化出新的语言提供了可能。原著中还有骠骑国（Rohirrim）语，据说那正是一种盎格鲁－撒克逊古语言。加上无可考的树人语（Entish）、克都祖语（Khudzul，矮人语）、暗黑系的语言（魔都之语）……等等，托尔金一共在他的作品中创造了15种语言。

"精通古精灵语的说书人"——这是对托尔金最为客观、精辟的评价！



托尔金（John Ronald Reuel Tolkien 缩写 J.R.R. Tolkien）
生卒年：1892年1月3日——1973年9月2日

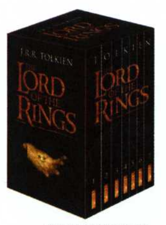
《指环王》——世纪之书（The Book of Century）

"世纪之书"——这是著名书评家Andrew O'Hehir对《指环王》的经典评语！这代表了几乎全部英国人的共同意见。在1997年，英国第四电视台及水石连锁书店（Waterstone's）共同举办的票选活动中，《指环王》获选为20世纪最伟大的书。这一本道地英国人书写的小说，50年代同样风靡于新大陆美国，甚至有人认为《指环王》为60年代反文化的源本，并激发激进派的环保运动。1999年Amazon.com的读者投票，《指环王》不但荣获本世纪最伟大的书，而且还被读者誉为2000年以来最伟大的书。

托尔金第一部以中土世界为背景的作品是《霍比特人历险记》，这本书不及很多人看来是《指环王》的前传。《霍比特人历险记》于1937年以"童书"的姿态面世，1954-1955年间正式出版《指环王》三部曲——《魔戒同盟》（The Fellowship of the Ring）、《双塔奇兵》（The Two Towers）、《国王归来》（The Return of the King）。该系列著作的读者在全球超过一亿，当时的书评家曾经如此评论《指环王》——"此书一出，从此世上只剩两种人：读过指环王的人，和没读过指环王的人。"由此足见该作品对当时社会的影响。

《指环王》堪称现代西方神话文学创作的典范，它对此后的一系列神话作品构成了深远的影响，如80年代诞生的"龙与地下城"系列作品大多也都是在其世界观基础上的丰富与延续。





《指环王》系列丛书：
《指环王前传：霍比特人历险记》
《指环王：护戒使者》（The Fellowship of the Ring）
《指环王：双塔奇兵》（The Two Towers）
《指环王：国王归来》（The Return of the King）





中土世界——神话的世纪

神上之神（Prime Being）怀胎生出了这个世界的神。后者以歌咏的方式将"爱达"（Arda）创造出来。"爱达"是个平坦的世界，只有一个巨大的陆块，被包围在一团强光和以太（Ether）之中。

创造这个世界的神被称为"瓦拉"（Valar），每个神都拥有一个人世间的使徒，巫师"甘道夫"（Gandalf）就是其中一个。这些神继续他们打造世界的任务，但是其中一名"瓦拉"——"马寇"（Melkor）起了异心（黑暗魔君索伦（Sauron）就是它的使徒）。虽然最后"马寇"被击败了，但是"爱达"却因此而不再完整，压力慢慢的开始累积。

第三个时代被命名为"灯塔纪"（Age of Lamp），两座通天的魔灯照亮着整座大陆，这里几乎是个完美的乐园。但是"马寇"又再度复苏，摧毁了两座魔灯，并且搞得天崩地裂，整个大陆的地形因此产生严重的变化。他还说服了"瓦拉"神们离开"爱达"的中心，定居在他们自己的不死之地上。

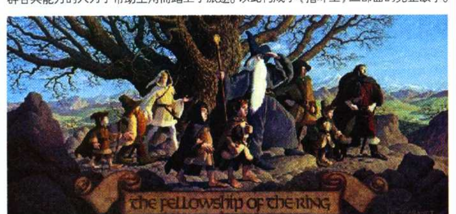
"神木纪"（Age of Trees，以诸神在不死之地所建造的两株带来智能和光明的神木为名）的前一万年，"爱达"都在"马寇"的黑暗统治之下。此时矮人（Dwarf）这个种族出现了。

"神木纪"的后半阶段又被称作"星辰纪"，诸神将星辰送入了"爱达"，并且创造了精灵。"马寇"虽然被打倒，但是又再度出现。他不但摧毁了两株神木，更偷走了精灵族的美钻——精灵之钻（Simarillion）。"精灵之钻"这本书就是描述下一个纪元中这些宝石的下场。可怖的黑暗再度降临。

"太阳纪"（Age of Sun，距离《指环王》的故事约七千年），诸神此时创造了日月，人类诞生。而和人类及矮人似乎都有血统上关连的Hobbit族也跟着出现了。诸神和"马寇"之间的最后决战导致了肥沃的Beleriand大陆粉碎，沉入海中。"马寇"被永远赶离"爱达"。

在"太阳纪"的第二阶段中，一群长生不老的人类建立了庞大的帝国，繁荣昌盛了将近一千年。但是"马寇"的使徒"索伦"也趁机建立了自己的黑暗领域，并且拐骗精灵工匠替他打造了许多魔戒。他将九个"凡人之戒"（Ring of Motal Men）交给九个腐化的君主，让他们变成"戒灵"（Nargul）供其使唤。而他佩戴上精灵工匠最伟大的工艺品——"至尊魔戒"（One Ring），靠着它的力量号令邪恶的生物。"索伦"也煽动这些长生不老的人类和诸神大战，最后导致帝国毁灭，"索伦"惨败，却侥幸活了下来。"至尊魔戒"失落在战乱中。"爱达"也因这场大战而缩小，变成一个孤立的球体。

"太阳纪"的第三个阶段就是《指环王》的故事了。《指环王》故事一开始，巫师"甘道夫"对主角揭露了必须前往"索伦"的根据地才能够摧毁"至尊魔戒"的秘密；因此，一群各具能力的人为了帮助主角而踏上了旅途。以此构成了《指环王》三部曲的完整故事。



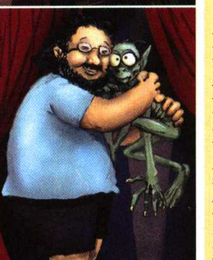
《指环王》电影——电脑＋胶片的奇迹

早在1978年，一位名叫拉尔夫·巴克什（Ralph Bakshi）的导演首次尝试涉足指环王电影，但由于当时科技水平有限，电影也仅仅展现了原著第一部一半的内容，影片发布引起了众多《指环王》忠实读者的强烈不满。此后近20年无人敢再次涉足《指环王》电影。直到即将进入新的世纪之时身为魔戒迷的新西兰导演彼得·杰克逊决定再次将《指环王》搬上银幕。在彼得·杰克逊决定拍摄之前已经花费了近7年的时间进行筹备，他和老搭档弗兰西斯·沃尔什用了3年时间编写剧本。

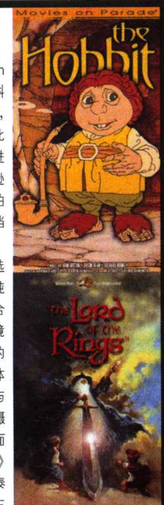
作为新西兰导演，彼得·杰克逊很自然的将外景的选择在了素有"活的地理教室"之称的新西兰！新西兰那纯净壮美的自然风光，大地上生生不息的生命活力，正符合托尔金所构思的令人神往的中古大陆背景，加上摄影镜头奇趣的想象力，锦上添花的特效，还有导演恰到好处的虚实氛围把握，使《指环王》构建起一个精彩的电影体系。影片在视觉效果和思想性方面所达到的高度，即使与电影史上最成功的经典名作相比也毫不逊色。投资拍摄《指环王》的"新线"这回不但请到了几位电影特效方面的专家（比如曾获奥斯卡最佳视觉效果奖的《全面回忆》摄影导演亚历克斯·方克），而且还花重金聘请了在《泰坦尼克》里大显身手的电影特效公司WETA，《指环王三部曲》中几乎所有的电影特效都是由WETA来设计完成的（在后期的制作中，由于要赶进度，美国的Digital Domain和澳洲的Animal Logic也加入了特效制作的行列）。在人员配置和分工方面，WETA派出了120名精兵强将，并将其分为奇幻生物、特效、化妆、盔甲及武器、微缩模型、模型特效六个小组，各司其职，以使影片中的综合视觉效果尽善尽美。同时，《指环王三部曲》也开创了好莱坞历史上首次连续三集电影同时开拍的纪录。

巨大的投入换来了巨大的回报：第74届奥斯卡大奖的揭晓，影片《指环王》获得13项提名、摘取4项奖项！全球XXX亿美元的票房！





◀重塑"指环王"的影片导演 彼德·杰克逊



▲70年代《指环王》影片

▼影片《指环王》三部曲



《指环王》游戏——指间流淌的英雄史诗

《指环王》在电影、书刊和周边产品领域内所获得的巨大成功，让所有的娱乐业商家看到了绿色的钞票，这其中新兴的游戏产业自然也不例外。依托于"中土世界"庞大的背景之下，"指环王"系列作品成为了具有相当文化内涵的游戏之一。当今"指环王"已经在不同的平台以不同的类型出现在玩家面前！

"指环王"游戏的发展似乎与电影走着一条相同的道路。在80年代，由于受到当时电脑技术的影响，游戏似乎无法完美展现原著。随后便经历了一个真空的90年代，直到新世纪的开始，指环王电影的成功才再次掀起了相关题材游戏创作的新高潮！

在所有类型的"指环王"游戏当中，RPG似乎最能够体现"原著"所展现给我们的"中土世界"，这一点在早期该题材作品中表现得由为明显。随着"指环王"三部曲影片的上映，电子互动娱乐游戏技术在此时期也得到了长足的进步，游戏作品也不再仅仅局限于RPG的类型，动作类的《双塔奇兵》和《国王归来》借助影片的轰动效应取得了相当不错的销售成绩。直到去年，我们更看到了RTS类的"指环王"作品，只可惜RTS很难展现一个完整而又连贯的剧情，只得将原著中几个经典的战役生硬地串连起来，虽然游戏相对同类型作品来说，表现尚佳，但在情节描述上却显得不足。在此，我们还要说明的一点是，无论是RPG或是RTS都有它的局限性，它们带给玩家的只是《指环王》，无论那一段史诗般的传奇如何感人至深，那也仅仅是一个人们熟知的故事，真正的"中土世界"更应该是一个特定的时间，一个特定的空间，它给人们的应该是无限的遐想……正是在这样的理念指导下，《中土世界在线》应运而生了，在那里我们看到的将是一个完完全全的"中土世界"，给玩家一个真正自由发展的空间，这里没有教条，每一个玩家都将生活在一个真正"自由"的"中土世界"。除去以上这些官方正式发售的作品之外，一些由玩家自行创作的游戏MOD也在从不同的角度描绘着宏大的"中土世界"。

如今，《指环王》已经不再是一部单纯的奇幻小说，它所描绘的广大"中土世界"借助人们想象的翅膀在未来将变得更精彩、更感人、更真实。

《指环王》游戏列表

The Hobbit
开发公司：BEAM Software
发行公司：Melbourne House
发行日期：1983年

一个文字冒险游戏，是早期以中土为背景的游戏之一，在那个年代并没有获得很大成功。

Bored of the Rings
开发公司：Delta
发行公司：Silversoft
发行日期：1985年

同样是一款文字RPG，游戏以Fordu为主角，但受当时电脑普及以及机能的影响并未获得更大成功。

J.R.R. Tolkien's War In Middle-Earth
开发公司：Synergistic Software
发行公司：Virgin Games
发行日期：1988年

一个结合了"角色扮演"和"策略"要素的游戏，游戏结合了横版卷轴过关以及即时战略的游戏特点，在当时赢得了玩家的广泛关注。

The Lord of the Rings
开发公司：Interplay
发行公司：Interplay
发行日期：1990年

90年代的第一款"指环王"游戏，最早是以一张软盘为载体出现，随后也进行了"复刻"，游戏载体换成了光盘，与之前的版本不同，游戏中加入了一些早期"指环王"电影中的剪辑。

The Two Towers
开发公司：Interplay
发行公司：Interplay
发行日期：1991年

Interplay制作的第一款"指环王"的RPG游戏，游戏按照《指环王》三步曲中的"双塔奇兵"为背景。在随后的日子中，Interplay曾制作"国王归来"，但由于前作的销量不尽人意，"国王归来"落得个胎死腹中。

LotR: The Fellowship of the Ring
开发公司：Surreal Software
发行公司：Black Label Games
发行日期：2003年5月

作为"指环王"三部曲影片大获成功后的第一部游戏作品，制作者环球互动娱乐公司专门召集了托尔金专家组，以便了解什么是魔戒迷们最想看到的最逼真的情景。游戏核心组在最大程度上了解了玩家的需要，尽力制作出到目前为止能想象出的最出色最完美的中古世界的魔戒之战。



LotR: The Two Towers
开发公司：EA SQUARE
发行公司：EA Games
发行日期：2003年8月

作为一款没有在PC平台上的发行的游戏，《LotR: The Two Towers》可以看作是为《LotR: The Return of the King》做的一次热身。游戏以"双塔"之战为背景，游戏采用更为强调动作的系统，相比于《LotR: The Fellowship of the Ring》更加具有流行的游戏"快感"！



LotR: The Return of the King
开发公司：Hypnos Entertainment
发行公司：Electronic Arts
发行日期：2003年11月

最新以"指环王"为背景的游戏，与前作最大的不同，游戏的主角收集了全部电影中出现的主要人物，包括我们熟系的甘道夫、阿拉贡、精灵箭手、矮人以及在电影中从来只会一路逃跑的主人公福多及其好友山姆，当游戏全部破关后还会出现前两部电影中没有的三名新角色。





The Hobbit
开发公司：Fizz Factor
发行公司：Vivendi Universal Games
发行日期：2003年11月

由Inevitable Entertainment公司开发，Universal Interactive与美国Sierra推出动作游戏《霍比特人历险记》（The Hobbit），游戏为以《指环王》电影为主题的第三人称动作冒险游戏，玩家在故事中将扮演善良的霍比特人，为了摧毁魔戒而展开冒险历程，并必须不断面对黑暗魔君索伦的大军，直到成功完成任务为止。

War of the Ring
开发公司：Liquid Entertainment
发行公司：Vivendi Universal Games
发行日期：2003年11月

由Vivendi Universal Games开发的以"指环王"为背景的即时策略游戏。游戏将透过VU Games与Tolkien Enterprises签定的长期合约，来制作以《指环王》小说为背景的互动娱乐软件。《指环战争》将以小说的完整内容为主轴，范围涵盖电影第一集至第三集，从魔君索伦的兴起、指环王战争……一直到电影中曾出现的圣盔谷战役、双塔战争……









LotR:The Battle For Middle-Earth
开发公司:Electronic Arts
发行公司:Electronic Arts
发行日期:2004 年

自 EA 取得"指环王"电影授权后连续开发了两款动作型游戏,但随着《中土战争》的公布,EA 也表示将参照电影剧本开发一款全新的 RTS,画面也将继承电影庄严宏伟的背景风格。同时 EA 期望提供给玩家重回电影当中巴林墓穴、圣盔谷或是其他地点的体验机会,并且拥有中土世界命运的掌握权。

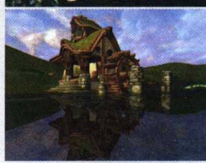




Middle-Earth Online
开发公司:Turbin Entertainment
发行公司:Vivendi Universal Games
发行日期:2004 年底

Middle earth online 是由以 Asheron call 2 而出名的 Turbin Entertainment 负责开发的。游戏中加入了造房系统(Housing System)。曾是《创世纪 online》中魅力之一的造房系统在此得到了发展,玩家可以自由购买房屋或者自己建造。战斗则借鉴了《Magic: The Gathering》的卡牌战斗形式,该系统并不同于当今通用的动作型战斗,而是更类似于 D&D 的机率计算方式。这个系统由《辐射》、《辐射:钢铁兄弟会》等名作的设计师参与设计。





部分《指环王》游戏 MOD

晨风(Morrowind)
MOD 名称:LOTR Weapons

也许称其为"插件"更为合适,《LOTR Weapons》在《晨风》中加入了《指环王》中包括精灵匕首、双手剑等经典武器。这些装备很多来源于电影。玩家可以从网络上下载只有 10 关的 LOTR Weapons,而要玩到完整的游戏,就只有花钱购买了……

下载地址:
www.students.dsu.edu/rogersa/downloads.htm





MOD 名称:The Middle-Earth MOD

正在开发当中的一款 MOD,是由一个来自英国的开发小组制作。开发小组的成员均为托尔金作品的忠实支持者,《The Middle-Earth》将完全按照托尔金小说中的剧情设计。按照开发小组的计划,《The Middle-Earth》将成为《晨风》最大、最完善的 MOD。

下载地址:www.memod.co.uk



杰迪骑士 II(Jedi Knight II)
MOD 名称:Lord of the Rings Pack

准确的说,这是《Jedi Knight II》的一个扩展包。《Lord of the Rings Pack》将游戏中"杰迪骑士"的皮肤替换为 11 个电影人物造型,包括我们熟悉的:Legolas、Boromir、Aragorn、Elrond、Uruk-Hai、Nazgul。就连"杰迪骑士"使用的光剑也替换为电影中的武器造型。

下载地址:www.massassi.net

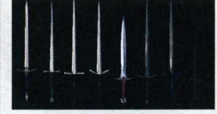




MOD 名称:Darth Hunter's Helm's Deep

以 Helm's Deep 为样本制作的地图,与《Lord of the Rings Pack》配合展现出一个完美的 LotR 世界。

下载地址:www.massassi.net



暗黑破坏神 II(Diablo II)
MOD 名称:Middle-Earth MOD

将游戏的剧情更改为以"中土世界"为背景的游戏,虽然对原作进行了细微的修改,但仍然是一款出色的 MOD。

下载地址:
http://www.planetdiablo.com/vkmods/



地牢围攻(Dungeon Siege)
MOD 名称:Elven Swords/The One Ring

看 MOD 的名字,就知道了游戏中加入了经典武器 Elven Swords。不仅如此,游戏中的 One Ring 是一个特别物品,他可以让你隐身。

下载地址:
felix.nesciens.net/?page=dungeonsiege

无冬之夜(Neverwinter Nights)
MOD 名称:Lord of the Rings: Dunedain

虽然有很多以"指环王"故事为背景的《无冬之夜》MOD 已经公布,但真正制作完成的并不多,《Dunedain》就目前已经制作完成的一款。在游戏中,你扮演 Gandalf,目的是寻找一个称为 Dunedain 的组织。

下载地址:nwvault.ign.com

反恐精英(Counter-Strike)
MOD 名称:Lord of the Rings Map Pack

虽然武器还是我们熟悉的 AK、沙鹰……但所有的地图却都是按照"Mines of Moria"和"Helm's Deep"设计修改的,让这款 MOD 成为了所有"指环王"与 CS 热爱者的又一选择!

下载地址:
nipper.punkassfraggers.com/map-pack.html











"王朝的建立"

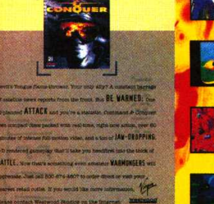
1992 年 同年年底,《沙丘魔堡 II 》以实时操控和运行的方式体现了一种全新的游戏理念,直到 1995 年,它才被誉为"即时策略"类型的鼻祖。




图鉴

"首次登上电脑屏幕,现在你可亲自体验畅销科幻小说的奇异世界,永远的奇幻史诗——《沙丘》!"

1992 年 以冒险游戏出现的《沙丘魔堡》第一作,与其说是好玩,不如说是盛名难却。




"战争很悲惨。除非它被用于正义。"

1995 年 Westwood 推出了《命令与征服》,它将即时策略的理念转化为震撼性的游戏体验,成为影响此后电脑游戏产业的里程碑式作品。



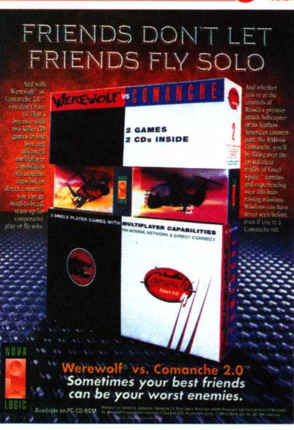
"那时你看到了未来"

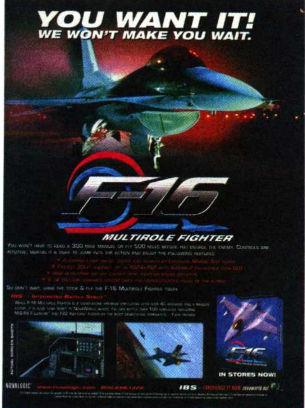
1998 年《命令与征服:泰伯利亚之日》让 C&C 迷们望眼欲穿。然而这却是 C&C 系列走过巅峰时期的开始。



“朋友别让朋友单飞
有时你最好的朋友也会是你最难缠的敌人。”

1995年以《超级卡曼奇》惊人的图像表现声名鹊起的NovaLogic,两年后再次推出了双机对战包,支持调制解调器/局域网及串口线直连方式。







“你渴望它!
我们不会让你等待。”

“等待已经结束
飞飞我们最惧怕的”

1998年NovaLogic为其IBS联合作战空间推出了度身定造的《F-16多任务战斗机》和《MiG-29支点》,玩家不仅可以分别使用这两个软件驾驶不同战机互相对战,更可期待该公司即将发布的《F-22闪电Ⅲ》加入战团。



“F-22闪电Ⅲ
包括
战术核武器*

***防护服不包括在内”**

1999年NovaLogic的互联网对战服务NovaWorld已经可以支持120人的在线多人战斗,支持语音网络交谈功能的《F-22闪电Ⅲ》的到来,更强化了其高涨的气势。



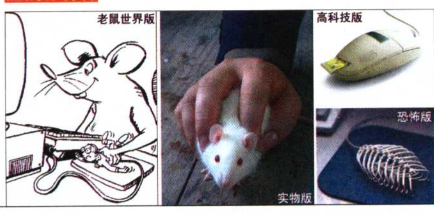


“现在劳拉的声音亦如其容貌般热辣”

“听好了士兵!
带着最新的音频武器进入游戏”

2003年PC娱乐声卡产品领域已经没有能与Creative在高端抗衡的对手了,在其Audigy2/ZS的定位上,更多的是挑战玩家的奢侈消费欲望。

鼠标种种



CS之等咱有了钱篇

虽然CS是玩命的，赚钱是辛苦的，但我志向是远大DI~

等咱有了钱，买沙鹰，买狙击，想穿墙就穿墙，想穿箱子就穿箱子，子弹能买多少就买多少，有事没事就乱开枪，高兴！

等咱有了钱，买AK，买头盔，要买就买六把，手上拿一把，地上丢五把，想用哪支就用哪只！

等咱有了钱，买重机，买双枪，想扫天就扫天，想扫地就扫地，重机买两把，一把拿手上，一把丢箱子后面！

等咱有了钱，买连狙，买头盔，想狙谁就狙谁，怕装甲是假的，先丢个雷炸掉一点，再买个新的！

等咱有了钱，买IE3.0，买1030，想用什么就用什么，1030要买就买两个，桌上放一个，桌下垫一个！

等咱有了钱，买P4，买P5，什么爽就买什么，CPU要买就买2个，电脑上插一个，用来煮鸡蛋用一个。

等咱有了钱，买服务器，买G3线，想踢谁就踢谁，想BAN谁就BAN谁，自己CDKEY买100个，用一个，送99个！

等咱有了钱，组战队，买佣兵，想用谁就用谁，JOHNNY.R，HEATON我都要，想谁上就谁上，一个玩狙，一个给我倒茶！

魔兽3 之 最后的老农





三国志9之世事难料



游戏界经典谎言大赏

硬件组

英特尔：新推出的CPU相比上一代产品有了质的飞跃。

艾尔莎：我们的显卡可以应付X年内游戏的需求。

世嘉：这是可以用到20XX年的主机。

索尼：机能是XX的XXXX倍，超越了XX定律。

微软：适合世界各国玩家。

SNK：这块基板的机能还没有挖尽。

3DO：全世界发售一亿台。

大赏

任天堂：XX的XX决卖不过XX台，我们才是业界第一。

软件组

光荣：忠于史实。

TECMO：乐趣决不仅仅是看美女。

大宇：XX是名作续篇，我们一定尽全力作好。

艾尼克斯：只要XX卖过XX台，我们就把《XX》做到上面。

卡普空：将由XX独占，决不移植到其他主机上。

科纳米：我们决不炒冷饭。

万代：并不只是动画游戏，有自己独特的魅力。

电子艺界：我们的体育游戏世界第一。

暴雪：决不跳票。

ID：可以在主流配置机器上流畅运行。

牛蛙：我们正在策划下一个作品

Lucasarts：不同于电影的魅力。

Maxis：我们不是来骗钱的。

Jane's：即使是非军事迷也可以体验到乐趣。

中国厂商：精品出击，超日赶美。

大赏

尚洋：全面超越C&C，绝对精品。

群众组

X派玩家：XX的魅力是XX永远无法相比的。

骨灰玩家：这游戏我认真玩过了。

欠打者：XX的模拟器出了!!

杂志：文章只代表作者观点，与本刊无关。

奸商：你放心，我这绝对是真货。这已经是赔钱卖了。

网上交易对象：我骗你干吗呀?!

H游戏玩家：我不只是为了看CG。

撰稿人：我预言……

大赏

中国玩家：只要游戏真好，我一定支持正版!!!!



■网站不可能取代报纸

目前有很多人认为，网站媒体的快速、信息量大等特点，将很有可能取代报纸成为主流媒体，但这个观点是错误的。因为无论如何，网站不能代替报纸，最起码、最明显的一点就是：网站可以拿来包东西吗？吃饭的时候，可以用网站来垫桌子吗？



■《忍者神龟》圣诞节版

把系统时间调到12月25日……神龟们就会戴上圣诞帽！

■《忍者神龟》万圣节版

把系统时间调到10月31日……神龟们就会戴上南瓜头！

■硬件产品发布会

硬件产品发布会上。

讲台上的美眉一口气讲了半个小时，愣是没看一眼稿子！

记者甲对记者乙说："嗨！她内存够大的！"

这时候台上的美眉瞥了一下稿纸。

记者乙："有什么了不得？瞧，内存再大也得读硬盘……"

■菜鸟请教大虾

菜鸟："电脑上显示说：'输入你的名字并按回车键'，我该怎么办？"

大虾："那就输入你的名字并按回车键。"

菜鸟（如获至宝地）："啊！懂了。"

■电脑大虾速成要诀

经过长时间的摸索，我发现在讨论和电脑有关的问题时，只要遵循以下几条，就能从菜鸟迅速升级为大虾。

1、谈到操作系统，记得要说WIN2000好，说装双系统也可以。不过如果你说Linux的话也不错，至少不会有人跳出来拍你。

2、播放mp3要说你用的是Foorbar，因为"Winamp太耗系统资源"。

3、就算你每次上网必开QQ，也一定要说"MSN比QQ好得多"。

4、说mp3一定要用一种鄙视的口气说"mp3音质不好，只有ipod还可以"，不管你是否真的见过ipod，或者认真比较过mp3的音质。

5、即使你喜欢某种软件的更高版本，但是要说自己喜欢用老版本的软件，理由是"比较稳定"。

6、如果要评价两个类似的软件，大多数情况下，选择界面丑陋的准没错。

7、别人遇到了系统问题，要很深沉的说"应该是XX驱动有问题"，跟画面有关的就是显卡驱动，跟声音有关的就是声卡驱动……





王峰又拜志宏新师 金山挺进网络游戏





两年前，王峰在珠海“2002年金山毒霸事业部成立大会”上开门见山地说：“从这一刻起，外行领导内行开始了。”

两年后，王峰完美地结束了他在金山毒霸事业部的告别演出，再次以“外行人”的身份，走上数字娱乐事业群的领导岗位。

7万人跌到2万人 “真的快疯了，快疯了。”

新旧交替的年终时节，金山公司内部也在酝酿着新旧交替的计划：原信息安全及工具软件事业群（SUG）总经理王峰调任数字娱乐事业群（DEG）常务副总，全权负责《剑侠情缘网络版》的运作；原数字娱乐事业群副总经理张志宏转去负责新游戏与手机游戏的相关业务。

DEG高层为何突然发生变动？个中原因无从得知，但王峰在接受采访时提到，收费前DEG曾出过一次大纰漏，当时《剑侠情缘网络版》发布了一个60兆之巨的升级程序。

有经验的运营商都知道，网络游戏在即将收费前的一段时间内必须保持稳定。60兆的升级程序会让包括网吧用户在内的许多玩家在更新时遇到麻烦，对于一款即将收费的游戏来说，这样的打击很可能是致命的，《孔雀王》等产品在这方面均曾吃过不小的苦头。

王峰不无痛心地说：“前面的许多工作都白做了，我们好不容易把游戏铺到终端。前一天还是7万多人，到了第二天只剩下2万多人。真的快疯了，快疯了。”

金山花了一周时间，通过各种途径弥补自己的这次低级失误，各大区的业务人员不得不又重新跑了一遍网吧。

王峰痛心之余又有些庆幸：“换个公司肯定不行了。”



告别毒霸 “我在金山七年，唯一没想到的就是去做游戏。”

在整个采访过程中，记者自始至终能感受到王峰对于金山毒霸事业部那份难以割舍的感情。

2001年兼任金山毒霸事业部总经理至今，王峰在外界眼里已成为“毒霸”的代名词。从前年9月发动“蓝色革命”，到去年6月推出“金山毒霸V”和“金山网镖V”，两个多月前，他还曾在“中国杀毒软件产业发展论坛”上，与赛门铁克、交大铭泰和美国网络联盟中国区的高层一起，纵论中国的杀毒软件市场。

身在DEG，王峰的心仍在SUG：“今年是我在金山毒霸事业部的告别演出。毒霸做了三年下来，很好地完成了公司的运营指标。我们年底实现利润超过了公司预期的50%，连续两年来，金山毒霸一直是公司表现最好的事业部。”

如今突然转入游戏这个以往一直被金山视为“玩票”的边缘部门，王峰的思想上难免会有斗争。

“我在金山七年，唯一没想到的就是去做游戏。”王峰坦言，“当时的确犹豫过，要不要去？我在公司管这么多年行销，如果说业务上有什么建树，主要就是在毒霸事业部这几年。其实挺矛盾的，那段时间，雷总和我谈过很多次。我也问过总裁室的其他成员，他们都说：你不去谁去？我说：为什么啊？”

为什么要去？ “网络游戏帮我们撕开了一个口子，找到了迅速兑现企业价值的途径。”

雷军说服王峰的理由是：如果今年《剑侠情缘网络版》能达到并保持10万人在线，金山的盈利能力将焕然一新。

提高公司的盈利能力，这也是王峰一直以来的愿望。金山虽然有这么多年的历史，但盈利能力不足一直是阻碍其发展的最大瓶颈。

利润微薄也是困扰国产软件企业的一大难题，有人认为这是王峰1999年的成名之作——“红色正版风暴”所酿成的后果。王峰说：“这两年的市场大家也不要去抱怨了。早期大家抱怨环境不好，做软件很艰苦，要么就逃，要么就改行，做出版教育，做多媒体。这么几年下来，活下的厂商都已经找到了活下去的办法。再往下走，大家又看到了更大的市场，网络游戏就是其中的一大块。”

王峰认为，金山目前的问题在于无法兑现自己的价值。“金山的品牌、客户基础都是足够的，但它的获利能力与企业自身的价值相比太悬殊了。可以说，是网络游戏帮我们撕开了一个口子，找到了迅速兑现企业价值的途径。”

为什么会选中自己？王峰觉得一是因为自己多年来积累下了丰富的行销管理经验；二是作为公司的老员工，自己对公司的情况比较熟悉，“调动公司资源的时候会有很多优势”。与之相比，张志宏这个“空降兵”对金山显然要陌生得多。

还有一个原因就是，金山毒霸可以说已经成功了。王峰对自己在毒霸事业部时所取得的成绩很满意：“好在这两年我们把杀毒软件做起来了，如果杀毒软件没有做起来，现在做网络游戏的时候我们心里肯定会犯嘀咕。最起码现在毒霸在零售上已经稳稳当当了，我对他们说：留给你们的一个大课题就是——什么时候能把企业用户给真正拿下。”



我是个外行

“我是个外行，我不是游戏资深人士。”

王峰曾经说过：“我觉得自己完全是被逼着往前跑的，每每当我发现自己能够胜任所处的岗位时，公司就会交给我一个还不能够胜任的职务，就是这样一步一步摸着石头过河，把公司给我的指导思想一点一点变为现实。”

王峰称自己为游戏的门外汉，两年前他在出任金山毒霸事业部总经理的时候也曾以“门外汉”自嘲。王峰回忆道：“我们刚做杀毒软件的时候什么都不懂，做了一年后才知道自己是小学生。刚进去的时候我们以为自己无所不能，搞得定没问题。结果第一年毒霸卖得非常差，这时我们才急了，甚至有同事跟我说：‘我们做不了杀毒软件，是不是该撤啊？’”

凭着过人的学习能力，王峰最终把毒霸做成了金山业绩最好的一条产品线。当金山毒霸开始红起来的时候，王峰又被公司逼着改做游戏。“对我来说，这是个全新的挑战，我从来没有接触过。我要请个最好的老师教我打CS。”王峰戏言。

王峰提到了他在金山的三位“游戏老师”：一是张志宏，二是邹涛，三是王全国。在他看来，曾在智冠和华彩工作过的张志宏是金山的“游戏资深人士”，负责游戏研发的邹涛是金山“最优秀的程序员之一”，运营总监王全国也曾给自己以很大的帮助。DEG未来的发展，离不开他们三个人的协助。

王峰把这次新的挑战也视为一次新的机遇：“我运气很好，赶上了金山发展过程中的几个转折点。在外界看来，王峰好像成了金山转折时期的一个符号人物。”

丁磊输了

“网易虽然也自己做研发，但大家感觉它还是一家门户网站。”

《剑侠情缘网络版》去年9月20日公测，12月8日收费，目前在线人数稳定在7万人左右。2003年金山为《剑侠情缘网络版》制定的目标是“保5万争10万”，公测前在线人数争取达到10万人，公测后确保有5万人；而实际情况是，收费前游戏的在线人数为8万1千人左右，收费后的头几天徘徊在6万到6万5千人之间，现在则稳定在7万人上下。《剑侠情缘网络版》收费后人数的下跌幅度不到15%，远远低于其它网络游戏30%甚至50%的跌幅。金山把下一步的目标放在了寒假之前，争取在这一个月的时间内，把在线人数提升到10万。

谈到雷军与丁磊的赌注时，王峰笑得很灿烂：“我觉得我们应该算是赢了。丁磊和雷军打赌的底线是5万人，而且没有加任何附加条件。丁磊当时说：‘游戏不是那么好做的，你们肯定过不了5万人。’

“他可能还是低估了金山的技术实力，我们做游戏做了很多年，从96年的《中关村启示录》开始。2003年公司把战略重点转向网络游戏，在研发和市场方面对网络游戏都做了倾斜性的支持。

“网易不错，《大话西游》也很成功。但从市场号召力来看，我的感觉是，金山在这个市场上的符号色彩更浓，号召力更强。

“我们在大家心里就是一家地地道道的软件公司，人们在比较金山游戏和网易游戏的时候，心理上的距离是不同的。网易虽然也自己做研发，但大家感觉它还是一家门户网站。”

不能靠渠道做市场

“玩家来不来玩你的游戏，与渠道的关系不大，渠道的作用只是好上加好。”

作为国产网络游戏的两款大作，金山的《剑侠情缘网络版》与目标的《傲世Online》选择了同一家经销商——连邦软件，这不免令人担忧：两款产品是否会在渠道中撞车？

王峰表示，金山与目标的最大区别在于金山拥有丰富的行销经验和优秀的行销队伍。“（柏彦大厦）这20层都是行销部门，所以我们和目标不一样。对我们来说，目标只是市场上的一款竞争产品而已。”

王峰认为在网络游戏市场上，主导力量依然是产品、运营和营销，流通商的作用只是保证渠道的通畅，不能依靠他们去做市场推广。“比如神州数码，他们首先要做的事情是同IBM、Oracle和Microsoft成为最好的朋友，因为你的优势来自于拿到最好的产品，这样你才有机会在渠道里发言。这些一流品牌都有很强的行销能力，行销是谁来做？肯定是开发商。”

网络游戏的渠道不同于传统消费软件的渠道，虽然点卡和软件都是在一个大渠道里走，但它们的营销模式差异非常大，因为网络游戏的消费终端不是在店面。“我打个比方，金山做过许多通用软件，都很畅销。我个人觉得，一是你广告要做得足够好，宣传力度足够大；二是渠道终端要做得非常好，一个店卖了十套杀毒软件，只要有一个水平足够高的促销员站在那儿，我可以让它其中的八套全是毒霸，这就是终端制胜。但网络游戏不同，你就算喊破嗓子可能也卖不出去一套。”

正是基于这一考虑，金山把网吧视为自己的第一战场，并投入了大量人力。在全国11个省的省会，金山都派有自己的营销人员，每个省10人左右，专门负责网络游戏。

王峰去全国一些城市看市场，每到一个地方都会走访二、三十家网吧。王峰说：“我最自豪的一点是，根据我在各地看到的情况，三个月下来，网吧工作做得最好的一定是我们。”

2004年武侠旋风

“我想雷总的意思是：各取所长，打好这场战役。”

金山在北京成立了两家新的游戏研发工作室，其中一家已确定为“烈火工作室”，另一家尚在组建之中，加上珠海的西山居工作室，2004年金山将并行研发四款网络游戏。

烈火工作室开发中的网络游戏取材于《封神演义》，类型为2D，风格偏于奇幻；北京的另一工作室计划开发一款现代题材的Q版2D游戏。西山居工作室未来的发展方向是立足于武侠类游戏，充分发掘武侠题材的内涵，明年的具体任务有二：一是沿用《剑侠情缘网络版》的2D引擎开发一个后续版本，二是开发《剑侠情缘网络版》的全新3D版，“3D首先要在《剑侠情缘网络版》里实现。”

至于2004年DEG的目标，王峰表示，首要工作仍然是把《剑侠情缘网络版》做好，“保10万争20万”。“明年将是决定金山在网络游戏市场上成败与否的关键一年。《剑侠情缘网络版》一方面在研发上要卯着劲，不能松懈；另一方面必须确保运营的稳定。明年我们要给运营部门提一些具体的管理目标，类似民航、铁路那样的‘连续多少天无事故’。”

在把《剑侠情缘网络版》做好的前提下，金山还将在2004年公测两款新游戏。王峰说：“金山的目标很明确，下一款游戏的人数肯定比上一款多，一款要比一款好。”

回顾金山的2003年，王峰很自豪：“我们去年有几件成功的事：杀毒软件是业绩最好的一年；WPS拿下了上海市教委和中国人民银行总行的单子；游戏方面成功地发布了《剑侠情缘网络版》。”

对于DEG的这次人事变动，王峰补充道：“2004年的竞争肯定会非常激烈。我想雷总的意思是：各取所长，打好这场战役。”■



王峰

The Critics Said No One Could Top Our Simulations...

But They Were Wrong... We Did It Again!

DO YOU HAVE THE NERVE, AND THE ABILITY TO TRY THESE EXCITING NEW SIMULATIONS FROM MICRO PROSE?

PLUS ANOTHER CHALLENGING SIMULATION TO BE INTRODUCED SOON!!! TOP SECRET

COMING SOON! The Great American LEARN TO FLY A REAL AIRPLANE Contest Watch for Details!

MICRO PROSE SIMULATION • SOFTWARE

FOR YOUR COMMODORE-64, APPLE II, IBM PC/PC JR., ATARI XL XE AND MACINTOSH. Call for specific product/computer availability.

120 LAKEFRONT DRIVE • HUNT VALLEY, MD 21030 • (301) 667-1151

逝去的传奇

——回首 MicroProse 的游戏帝国

文 / Crazy Ivan

"有评论说无人可以凌驾我们的模拟游戏……

但他们错了……我们再次作到!

你有胆量和能力试试这些令人激赏的 MicroProse 模拟新品吗?"

1983 年 MicroProse 推出一系列全新模拟游戏作品

终结时刻

2002 年 9 月似乎是个有些动荡的月份,"9·11"一周年让不少人心有余悸、惶恐不安,尽管这时对游戏界的影响已经没有一年前谈恐色变、要改这改那的程度,但一年来经济不景气的阴云下总会洒下几滴苦雨,多少让玩家感到一丝寒意。先是传出 G2 Interactive/Force 12 Studios 可能因缺乏资金而关门大吉的小道消息,这就意味着已被 G2 公司所拥有的"捍卫雄鹰"(Falcon)品牌的后续产品开发项目(Falcon V / Falcon: Operation Infinite Resolve)将大受影响甚至取消,Falcon 的忠实拥趸们无不顿足捶胸。虽然一周后 G2 高层出面澄清只是因资金和人员问题在内部重组,Falcon 项目仍在进行当中,这令众玩家松了口气,但开发进度的延后仍让人担心将来变数难测。

另一个更显伤感的消息相对却没有引起更大的反响:根据 Gamer.tv 的报道,MicroProse 已被母公司 Infogrames 关闭,稍后 Adrenaline Vault 也报道,MicroProse 名下位于英国的最后一个工作室于 9 月 20 日关闭。也就是说,由著名游戏制作大师席德·梅尔(Sid Meier)一手创办、曾在 20 年辉煌历史中推出过《文明》(Civilization)、《F-15 战鹰》(F-15 Strike Eagle)、《M1 坦克排》(M1 Tank Platoon)、《无敌飞狼》(Gunship)、《幽浮》(X-COM)、《捍卫雄鹰》(Falcon)、《欧洲空战风云》(European Air War)等名作的 MicroProse 已经成为一个历史名词。

也难怪,对于现在的玩家来说,业内公司的兴起、并购、转行乃至倒闭都已是屡见不鲜,只要还能有好游戏玩,谁在乎风水往哪边转呢?另一方面,经过上世纪九十年代以来的一系列风云变幻,MicroProse 自身的光彩已逐渐黯淡,进入二十一世纪后更是仿佛销声匿迹,尽管仍陆续有打着"MicroProse"名头的游戏摆上货架,但其形象地位和影响力早已大不如前。因此当关闭的消息传出后,就如同石头打个水漂,只是激起了少数老玩家的几声唏嘘,甚至没有多少媒体提到过这件事。

也许真是"冥冥之中的巧合",就在得知这个消息前几天,恰好在某个卫视英文台游戏频道看到一段对席德·梅尔的访问(可惜说的都是鸟语又没字幕),而这个频道又是 Gamer.tv 主办的……

"红男爵"带来的赌注

巴尔的摩(Baltimore),美国马里兰州(Maryland)最大的城市,东海岸著名港口,新大陆最早的殖民地之一,与华盛顿特区的距离仅 60 来公里。这是个对中国人而言不怎么出名的地方,然而这里却先后出现了众多的游戏公司和开发工作室,如 Origin、Avalon Hill、TalonSoft、Meyer Glass Interactive、Leaping Lizard、Epic Mega Games、Bethesda、Breakaway Games、InterAct Accessories 等,以其整体规模(当然还包括其它行业的高科技企业)在某种程度上可称为"东海岸的硅谷"。就是这样的一个环境孕育出了 MicroProse,使它走上了一条星光大道。

先来看看这个传奇故事的开端吧!

时间:1982 年夏

地点:拉斯维加斯(Las Vegas)

人物:Sid Meier & Bill Stealey

事件:话说这两位当时同在通用设备公司(General Instrument)任职的朋友一起来到赌城 happy,对飞行共同的兴趣使他们窜到了一台叫作《红男爵》(Red Baron)的空战游戏机前(说不定是输光了想找个东西发泄,照理说没人去那地方就为了打街机的)。几番恶战下来(根据描述这种游戏是两个人轮流跟机器对打),前空军正牌(不是王牌)飞行员 Bill 发现身边这位连真飞机都很少坐的系统分析员 Sid 居然得分比自己高很多,自然感到颇为不爽,软硬兼施之下(灌啤酒加出老拳?)Sid 才说出当 Bill 上阵时他趁机看穿了游戏 AI 的规律,轮到自己时指哪儿打哪儿也就易如反掌了,还一脸不屑的称自己能在一两周内设计出比这更好的游戏。一句话



触动了Bill的商业神经末梢（大概也是输穷了急着想找点外快），马上和Sid打赌（还是本性难移）说，如果你能做出来我就能卖出去。于是乎，传奇拉开了带点西部色彩的序幕，一个日后响当当的品牌就这样在充满嘈杂喧闹纸醉金迷的赌场中诞生了。

据说，后来在MicroProse公司的一角还摆上了一台同样的《红男爵》游戏机，作为创立公司的见证。

说干就干，回到巴尔的摩后，两人凑了$1500作为启动资金成立MicroProse。实际上在此之前Sid已在自己的Atari 800（当时的一种个人电脑/游戏机）上捣鼓类似《太空入侵者》(Space Invader)那样原始的游戏了，现在则要走商业化的道路。跟所有在那个时期创业的IT人一样，开始他们也是利用业余时间在自家车库里进行。在Atari机上完成游戏后，还要移植到当时同样流行的Commodore、AppleII、Sinclair等机型上，让家人帮忙作粗陋的包装，连说明书都是复印的。分工上自然是Sid埋头开发，Bill出外推销。当时的电脑游戏业已初具规模，而且伴随着80年代个人电脑的发展正蒸蒸日上，凭借着Sid天才的头脑和Bill精明的才干，MicroProse开始崭露头角，正式自立门户，雇佣全职员工进行程序开发和市场营销，开创属于自己的天地。

经典的诞生

MicroProse的第一个游戏产品是什么？照目前的资料看，应该是1982年出现在Atari上的《僚机飞行员》(Wingman)，这大概只是个小试身手之作。接下来的《地狱猫王牌》(Hellcat Ace)才算是体现出那次打赌的成果，简便的操作加上二战太平洋空战的背景使其具有不错的吸引力。此后的《喷火王牌》(Spitfire Ace)、《米格王牌》(Mig Alley Ace)也是同样的风格，像街机一样分屏显示双机界面，可以选择一对多或多对多的模式，尽管图像简陋，但带来的挑战和乐趣仍让玩家乐此不疲。而《单飞》(Solo Flight)则提供了相当齐全的航电仪表界面、多种飞行模式以及不同的机场，算是具备了真正意义上的"模拟"要素。

可以想象，已身为公司董事会主席的Bill对产品的发展方向有很大影响力，出身飞行员的他自然热衷于军事模拟方面的题材，而Sid看来也愿意在前几个作品的基础上更进一步，于是以当时美国空军最新主力战机为主角的《F-15战鹰》(F-15 Strike Eagle)应运而生。游戏不仅展现了高科技的操纵系统（当然还是很简化的），还提供了利比亚、伊朗等几个热点地区的地图，甫一推出便大受欢迎，在各个平台上的销量累计达上百万，此后历经数年还发展到了三代，成了经典系列。另一个能引起轰动效应的是潜艇模拟游戏《沉默的贡献》(Silent Service)，虽然操作略显繁琐，但玩家们却体验到了另一种"猎杀"的乐趣。现在看来有些可笑的是，当时的西德政府认为这款游戏过于真实会使青少年产生"暴力"倾向，因此只能和色情商品一样进入"限制级"的销售渠道！

在80年代早期，传统的桌面图版游戏（就是在桌上摊一张大图掷骰子走"大富翁/强手"棋的那种类型）还占据着相当大的市场，而将其移植到电脑平台上的风潮也在兴起。Sid打算做些尝试，他选择了相对复杂的战争策略题材，首先出台的是以制止华约组织占领欧洲为己任的《北约司令》(NATO Commander)，然后是Command三部曲：《欧洲圣战》(Crusade in Europe)、《沙漠决断》(Decision in the Desert)和《越南冲突》(Conflict in Vietnam)。前两款二战背景的Command作品反响不错，但最后者题材就过于敏感，而通过这4部游戏，Sid领悟到最重要的一点就是：复杂并不等于有深度，只有适当的简化并能带来更多的乐趣，才是成功的关键，从此就形成了Sid的游戏哲学："如果乐趣与真实有冲突，那么乐趣优先。"(When fun and realism clash, fun wins.)

Tom Clancy（汤姆·克兰西），在军事爱好者当中无人不知的多产作家，估计也是现在游戏界中光凭名字就能赚大钱的头一号人物。当他的作品《红潮风暴》(Red Storm Rising)畅销之时，MicroProse获得游戏改编权，Sid全力将其打造成为现代海战游戏的典范之作。可惜由于要价太高和其它原因，与Tom Clancy的后续合作计划未能实现，现在看来不仅是玩家的遗憾，也许还是双方的损失。不过凭借同期的佳作《无敌飞狼》(Gunship)、《F-19隐形战斗机》(F-19 Stealth Fighter)和《M1坦克排》(M1 Tank Platoon)等，Sid和他的核心开发小组还是为MicroProse确立了在军事模拟领域不可动摇的地位。

四处开花

作为感觉敏锐和充满干劲的游戏设计师，Sid当然不会像老搭档Bill那样只盯着飞机和战争，而是想在更广阔的领域施展才华。时下RPG、冒险等游戏类型也是主流之一，但Sid显然不喜欢那种在迷宫里钻来钻去只为了练功屠魔的无聊劲，他的作品应该是充满刺激和乐趣的。江洋大盗们的传奇故事激发出灵感，纵横四海的行径更是提供了创作空间，于是《大海盗》(Pirates!)"杀"了出来，这款前无古人的经典混合了RPG、冒险、策略、动作、经营等要素，加上回合制与即时制的合理转换以及美妙的立体声配乐，让众多玩家沉浸在创造自我人生之中而难以自拔。时至今日，《大海盗》黄金版在货架上仍有一席之地，更有痴心的玩家苦苦等待着续作的出现。

大概在1989年，Sid到欧洲度了一次假，其间他的脑袋瓜也没闲着，虽然没有Bill陪着打街机了，但这次是Will Wright/Maxis新鲜出炉的《模拟城市》(SimCity)吸引了他的注意力。一直想在策略游戏方面有所突破的Sid感到在这类模拟经营题材上大有可为，结合从小对铁路运营的兴趣，他很快开始付诸行动，次年推出的极具挑战性的《铁路大亨》(Railroad Tycoon)就风靡了整个游戏市场。

《铁路大亨》的成功不仅仅是在MicroProse的光荣榜上又增添了闪亮的一笔，更重要的是它让Sid看清了自己要为之努力的方向。1990年时，Sid正处于事业的高峰期（到目前为止还不好说巅峰是否已经过了），多年经验积累之下他觉得应该到了拿出自己真正的代表作的时候，而对历史的浓厚兴趣（在大学里他主修的科目除了电脑就是历史），以及长期对同类桌面图版游戏的研究，促使他把目标锁定在了人类文明发展史这样一个宏大深远的题材上。此时的Sid早已不是窝在车库里的单干户了，在他身边聚集着同样才华横溢而又志同道合的业界精英（这些人后面会提到），无论从创意、开发水准、艺术性等任何方面来看，都可以称得上是一支"梦之队"（当然Money方面就更不成问题了）。既然万事俱备，那就抡开膀子干吧！慢着——这当口老Bill冷不丁跳了出来，原来他看上了007式的间谍游戏《隐秘行动》(Covert Action)，非要急着上马，Sid他们只好先去应付，不过这节外生枝并没有对"重点工程"造成太大影响，于是伴随着海湾战争的硝烟，《文明》(Civilization)——如同F-117A在巴格达上空投下的第一颗重磅炸弹——震动了整个游戏界！

现在再来讨论《文明》如何如何大概是要"沦落"到让人厌烦的程度了，随便用哪个搜索引擎都能查出"成吨"byte量的回顾、评论、访谈、综述等等……也许可以有点夸张的说，《文明》给游戏界带来的影响不亚于同年海湾战争对现代军事革命和国际形势的影响。至少，它一举奠定了策略游戏4X——探索(eXplore)、扩张(eXpand)、开发(eXploit)和消灭(eXterminate)——的经典模式。

MicroProse此后更上一层楼，成为上市公司，并在英国设立分部，作为最早打入欧洲市场的美国游戏公司之一。到1990年，公司的收益已经达到了2500万美元。

再回首　背影已远走
再回首　泪眼朦胧
留下你的祝福黑夜温暖我
不管明天要面对多少伤痛和迷惑
曾经在幽幽暗暗反反覆覆中追问
才知道平平淡淡从从容容才是真

再回首　恍然如梦
再回首　我心依旧
只有那无尽的长路伴着我
再回首　恍然如梦　我心依旧

回首 MicroProse 之人物篇

作为游戏业界的老字号,MicroProse 自然会成为顶尖人才的"集散地",这在风云变幻尤为剧烈的 IT 业也不是什么希奇事了。不过有几位"大腕"级人物值得一提——

席德·梅尔(Sid Meier)



第一个要提的当然是他了。这位传奇人物尽管已年近半百,但还保持着要让游戏带来乐趣的那份执著和创造力。作为公司创办人之一,可以说他在业内前半生的历史就是 MicroProse 最辉煌的那段历史,但可以预见他个人的辉煌还将延续下去。至今半秃的脑袋上顶着的光环也不少了,1999 年,继日本任天堂的宫本茂之后第二个获得了进入互动艺术与科学名人堂的殊荣。虽然他一直报着很大希望的《恐龙》(Dinosaurs)开发计划最终搁浅,但近作《文明Ⅲ》没有让人失望,而且据说还有将以前 MicroProse 时代的旧作翻新的计划。

关于他的经历、作品、评价等即使在网上的中文资料里也有很多,本文上篇所提及的这里就不再重复(爆点小花絮:他结过两次婚,有个儿子)。



Bill Stealey

似乎是要跟席德·梅尔那简洁的名头相对应,这另一位创办者的完整称呼可有点拗口:John William "Wild Bill" Stealey。虽然他不是什么资深程序员或软件奇才,但作为掌管公司运营的一把手,在 MicroProse 的发展中毫无疑问的起着关键作用,而且以他的丰富经验,也是个难得的 Tester。

这位 55 岁的飞行员资历也算不凡,在美国空军受训,开过多年 C-5A 运输机,担任过飞行学院教官(T-37)和空中国民警卫队战术支援中队指挥官(A-37),后来以后备役中校的军衔退役,自己拥有一架 T-28,目前已具有超过 6000 小时的飞行纪录。不过要是以为他只是个大老粗那就错了,除了有从美国空军学院航空工程专业毕业的学历外,他还拿到过宾夕法尼亚大学的 MBA 学位,作过几家商业公司的顾问,因此这位老兄喜欢在商界冒险也就不足为奇了。



至于创立 MicroProse 及其后的波折也不再重复,1993 年卖出自己的股份离开 MicroProse 后,Stealey 似乎"退隐"了,但显然他并不是甘愿享清福的人,1995 年东山再起,先后投资并掌管了 Interactive Magic(iF-22 / iM1A2)和 iEntertainment Network(WarBirds / Dawn of Aces),仍然不忘老本行飞行模拟……

Gilman Louie



没想到这位"捍卫雄鹰之父"是一副东方人的面孔吧?没错,他是出生在美国的第四代华裔。在 1982 年(一说 1983 年),22 岁的 Louie 从旧金山州立大学毕业后成立了自己的公司取名 Nexa,4 年后与 Spectrum Holobyte 合并,再后来就是 MicroProse 了,而每次都能稳据首席执行官的宝座,即使被 Hasbro 收购后,也被任以首席创意总监 CCO 的要职,其间一直没有中断过 Falcon 系列的开发,真可谓"两手都抓,两手都硬"。虽说他是个"半路杀出的程咬金",但在延续 MicroProse 品牌上也是功不可没的。

《捍卫雄鹰 4.0》(Falcon 4.0)推出之时,有着丰富模拟经验的 Gilman "Chopstick" Louie(筷子?!)在参与游戏制作的飞行顾问协助下驾驶了真正的 F-16 战斗机,这段轶事早已被玩家们津津乐道,羡慕得口水暴流的不在少数,可接着美国中央情报局找上门来就更让人掉眼珠子了。不过不用担心是被请去"喝咖啡",而是 CIA 为了赶上网络时代的潮流,1999 年成立了风险投资公司,希望以商业运作的模式及时获得最新的信息和技术,而 Louie 就成为了这家名为 In-Q-It(后来改成 In-Q-Tel,据说中间的"Q"来源于 007 电影中邦德上司的代号)公司的首任董事长和 CEO。

Brian Reynolds



尽管他也被 1999 年的 PC Gamer 杂志列为 25 位"游戏教父(Game Gods)"之一,但显然知名度不如 Sid(毕竟游戏包装上打着的是老梅的字号)。实际上在"文明"系列(包括后来的《阿尔法文明》)的开发过程中他一直扮演着重要角色,在大学里对欧洲史和哲学的钻研有助于 Reynolds 充分发挥在策略游戏设计方面的才华,人称"席德的影子"(Shadow of Sid)。1996 年一起离开 MicroProse 合办 Firaxis Games,担任主管开发的副总裁,但就在《文明Ⅲ》的前期开发阶段中,2000 年 2 月 Reynolds 卖出自己的股份还拉出一票人马另行组建了 Big Huge Games。据说这是因为他不想再走"文明"式的回合制老路,更希望开发 RTS,目前最受瞩目的作品就是《国家的起源》(Rise of Nations)。

Andy Hollis



对于飞行模拟游戏的老玩家来说,这个名字应该不会陌生。实际上他也是 MicroProse 的元老之一,是公司第一个受雇的程序员,早期的作品如《米格王牌》、"F-15 战鹰"系列、F-19、Gunship 等还有其它类型的游戏都少不了他的参与。不过相对而言他更出名的阶段是在加入 Origin/EA 可以独当一面之后(又一个摆脱了 Sid 阴影的例子),作为开发项目主管与 Jane's 合作的成果就是那些耳熟能详的大作:《长弓阿帕奇》Ⅰ&Ⅱ(Longbow 1/2)、F-15 等,借此也获得 PC Gamer 杂志评出的"游戏教父"头衔。可惜到 1999 年,当他雄心勃勃地瞄准《A-10 Warthog》时,却因开发项目被取消而黯然离去……



Bruce Campbell Shelley

这位"重量级"人物 1980 年起就进入游戏界,办过自己的公司,先后在多家公司(如 Avalon



Hill)开发过桌面图版游戏。1987年玩过了《大海盗》后迷上了电脑游戏,正好自己也在巴尔的摩,索性就投入了MicroProse门下,协助席德·梅尔开发了F-19、《F-15战鹰Ⅱ》、《秘密行动》、《铁路大亨》和《文明》等经典作品,直到1992年离开,其间和之后的多年中作为自由撰稿人还写过许多游戏的攻略指导书。1995年,他受邀与Tony Goodman一起创办Ensemble Studios,重新开始制作游戏,代表作自然就是大受欢迎的《帝国时代》(Age of Empires)系列了。对了,他也是那25位“教父”之一。



Tsuyoshi Kawahito

又是一位黑发黄肤东方人,从名字上看应该是日本后裔(大概是拼作“川人毅”什么的)。虽然在身材和资历上都不如上面几位显赫,但实力也不容小视。和Andy Hollis相反,最初"TK"是在Origin/EA开始起步,参与制作《长弓阿帕奇》,接着负责资料片《韩国闪击点》(Flash Point Korea)的开发,到《长弓阿帕奇Ⅱ》的时候就成了Andy手下的主创人员。而后跳到了MicroProse,担纲起《欧洲空战风云》(European Air War)的开发重任,获得了相当大的反响。1998年底离开MicroProse,数月后和在“长弓”项目中的同事一起组建了Third Wire Productions,到现在他们的第一部作品已经正式亮相,那就是前段时间闹出“预览版风波”的《一号计划》(Strike Fighters: Project 1)。

除此之外,还有一直跟随席德·梅尔的Jeff Briggs(Firaxis的CEO),曾经负责3D技术开发、后来进入LucasArts为一系列“星球大战”游戏出力的Ray Gresko,擅长军事题材策略游戏的Ed Bever,Arnold Hendrick……



回首MicroProse之主要作品年表

时间	名称
1982	Wingman 飞行模拟
1983	Hellcat Ace 飞行模拟
	NATO Commander 战争策略
1984	Spitfire Ace 飞行模拟
	Mig Alley Ace 飞行模拟
	Solo Flight 飞行模拟
1985	Silent Service 潜艇模拟
	F-15 Strike Eagle 飞行模拟
	Crusade in Europe 战争策略
	Decision in the Desert 战争策略
1986	Conflict in Vietnam 战争策略
1987	Gunship 飞行模拟
	Pirates! 冒险/策略/RPG
	Airborne Ranger 动作模拟
	Red Storm Rising 潜艇模拟
1988	F-19 Stealth Fighter 飞行模拟
1989	Microprose Pro Soccer 体育运动
	Sword of the Samurai 策略/动作
	M1 Tank Platoon 坦克模拟
	F-15 Strike Eagle II 飞行模拟
1990	Lightspeed 太空模拟
	Command H.Q. 战争策略
	Railroad Tycoon 经营模拟
	Silent Service 2 潜艇模拟
	Covert Action 动作冒险
1991	Hyperspeed 太空模拟
	Night Hawk: F-117A Stealth Fighter 2.0 飞行模拟
	Knights of the Sky 飞行模拟
	Civilization 策略
	Gunship 2000 飞行模拟
	World Circuit 赛车模拟
1992	Challenge of the Five Realms 冒险/RPG
	Task Force 1942 海战模拟
	Harrier Jump Jet 飞行模拟
	The Ancient Art Of War In The Skies 战争策略
	A.T.A.C.: A War on Drugs 飞行模拟
	Darklands 冒险
	Rex Nebular and The Cosmic Gender Bender 冒险
	Sword of The Samurai 策略
	Special Forces 战争策略
1993	Starlord 策略
	The Legacy: Realm of Terror 冒险
	Fleet Defender 飞行模拟
	F-15 Strike Eagle III 飞行模拟
	Dogfight: 80 Years of Aerial Warfare 飞行模拟
	Pirates! Gold RPG/冒险/策略
	BloodNet 冒险
	B-17 Flying Fortress 飞行模拟
	Return of the Phantom 冒险
	Master of Orion 策略
	Fields of Glory 战争策略
	Railroad Tycoon Deluxe 经营模拟
1994	1942: The Pacific Air War 飞行模拟
	Ultimate NFL Coaches Club Football 体育模拟
	X-COM: UFO Defense 策略/模拟
	Colonization 策略
	Pizza Tycoon 经营模拟
	Dragonsphere 冒险
	Transport Tycoon 经营模拟
	Zeppelin 经营模拟
1995	CivNet 策略
	Master of Magic 策略
	X-COM: Terror from the Deep 策略/模拟
	Across the Rhine 战争策略
	Grand Prix Manager 赛车模拟
	Star Trek: The Next Generation: A Final Unity 冒险
	Grand Prix 2 赛车模拟
	Machiavelli the Prince 策略
	Fleet Defender Gold 飞行模拟
1996	This Means War! 策略
	Master of Orion 2: Battle at Antares 策略
	Civilization II 策略
	Magic: The Gathering 策略
	Top Gun: Fire At Will 飞行模拟
	Worms 策略
1997	Civilization II Fantastic Worlds 策略
	X-COM: Apocalypse 动作/策略
	Star Trek: Generations 冒险
	Worms 2 策略
	7Th Legion 策略
	Dark Earth 冒险
1998	X-COM: Interceptor 策略/模拟
	Falcon 4.0 飞行模拟
	Mech Commander 动作/模拟
	European Air War 飞行模拟
	Star Trek: The Next Generation Klingon Honor Guard 动作射击
	M1 Tank Platoon 2 坦克模拟
	Civilization II: Multiplayer Gold Edition 策略
1999	Mechwarrior 3 动作/模拟
	GP 500 赛车模拟
	Gunship! 飞行模拟
	RollerCoaster Tycoon 经营模拟
	TOP GUN: HORNET'S NEST 飞行模拟
	Star Trek: The Next Generation Birth of the Federation 策略
	Civilization II: Test of Time 策略
2000	B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th 飞行模拟
	Totally RollerCoaster 经营模拟
	Avalon Hill's Diplomacy 策略
2001	X-Com: Enforcer 动作
2002	Risk: Gold Edition 策略
	Mechwarrior 3: Gold Edition 动作/模拟

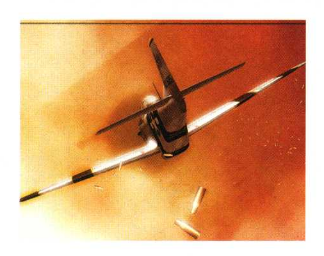
注:对于早期的部分作品的最初发行年份许多资料有所出入,这可能是与同一个游戏先后在不同平台上发行有关,这里尽量以所找得到的PC版本其运行界面的提示为准,不排除有更早的版本。

飞行之梦

——ICAS 中国电子飞行队选拔赛侧记

武汉·中国光谷电子飞行竞技国际邀请赛（International Cyber Air Sports，简称 ICAS）中国电子飞行队选拔赛，在人类动力飞行 100 周年纪念日的 2003 年 12 月 17 日这一天开始了。36 个城市的电子飞行员们齐聚互联网上，为跻身中国队 4 名正式参赛队员之列而展开了争夺战。2003 年 12 月 31 日，第一轮分组循环赛结束后，来自北京（6 人）、上海（2 人）、天津（2 人）、重庆（1 人）、广东（6 人）、辽宁（4 人）、湖南（4 人）、湖北（3 人）、浙江（2 人）、江苏（1 人）、福建（2 人）、河北（2 人）的 36 名选手进入第二轮分组循环赛。这些电子飞行运动员的平均年龄 24.8 岁，学历绝大部分是大专和本科（有几位大学在读）。除中国外，目前已有德国、意大利、俄罗斯、西班牙、英国、荷兰、瑞士、匈牙利、捷克、芬兰、希腊、立陶宛、罗马尼亚等 13 个国家的电子飞行高手报名，他们准备参加 2004 年 3 月 25~28 日在武汉·中国光谷举行的 ICAS 总决赛，力争在团队（双人双机）赛和单人赛中取得好成绩。据悉，ICAS 组委会为获胜者设立了 2 万多美元的奖金。

ICAS 引起了国内外电子竞技运动爱好者的高度关注。ICAS 网站（http://icas.dof.cn）开通以来，页面浏览流量已逾 68 万次。电子飞行到底是一项什么运动？它为何有如此吸引力？这些问题已在《家游》2004 年第 1 期中作了介绍。你要真正了解它，最好的办法还是亲自去体验一下——如果你有着或有过自己的飞行之梦！



许多接触过电子飞行的玩家反映：比起其它的电子竞技项目和网络游戏，电子飞行的难度太大了。但要知道，电子飞行的乐趣就在于一个“难”字、一个“真”字。

“难”，一是上手难——玩家需要了解各种飞机的基本性能，对那些仿真度极高的航空仪表必须识别并了解它们的功能，要掌握飞机的基本操作规范。

二是熟练掌握空战格斗技巧和建立空间感难。在模拟飞行中，电子飞行员要了解和掌握的战术动作和特技的仿真度很高，几乎接近真实飞行。一个普通人要想成为一名战斗机飞行员，在实际训练中也要数百小时乃至上千小时。玩家初上手感觉“难”是十分正常的。此外，电子飞行空战中，还要学会对环境的利用，如云彩、阳光、风向、地形和建筑物，都可能成为进攻或防守的掩护物。射击要领也是十分难掌握的，要做到百发百中，只能靠勤学苦练。

三是培养和调整镇定自若的心理状态难。电子飞行是一项对抗性极强的运动，它和其它的航空体育项目以及竞技运动一样，运动员在激烈的比赛中，心理的变化往往成为比赛的决定因素。古话说“艺高人胆大”，就是这个道理。

说了这么多的“难”，也算不上“难于上青天”，关键还是在于“拳不离手、曲不离口”，了解基础航空知识、掌握基本飞行技术，你就可能成为明天的王牌电子飞行员、虚拟天空中的雄鹰！

早在 ICAS 的消息刚刚发布，就引起国内外众多的飞行爱好者和游戏玩家的关注。有不少玩家初次接触电子飞行运动，很想参与却又有许多疑问。我们通过 ICAS 组委会竞赛部特邀“中国王牌飞行联队”（CHN）的前任队长 @6（读“圈六”）为大家作了相关的解释：

为什么 ICAS 选用《IL2-FB》作为竞技软件

目前飞行模拟类软件有四大类：二战时期的螺旋桨飞机类、现代高空高速战机类、民航飞机与通用（轻型民用）飞机类及直升机类。《IL2-FB》是一款以二战时期螺旋桨式飞机为



主的格斗型飞行模拟软件，由俄罗斯 1:C Maddox Games 开发小组研发，法国 Ubi Soft 发行。二战时期飞机的最大特点是双方格斗的武器只有机炮，甚至没有雷达，靠的是飞行员熟练的操作飞机，运用出奇制胜的战术，具备稳定冷静的心理状态，以及队友间完美的配合。这一特点使电子飞行竞技运动得以充分发挥人的因素。而现代高空高速飞机往往在超视距情况下，使用现代机载雷达和先进的空对空导弹、火箭击中对方，大大降低了竞赛的内涵。此外，现代战机操作程序十分复杂，对初学者来说门槛太高。至于民航机和直升机，其操作程序也十分复杂，且场面远不如战斗机刺激。

《IL2-FB》是当前最受世界各国电子飞行好手们喜爱的飞行模拟软件，参与人数最多。它精细的画面，逼真的大气和物理模型，以及在驾驶过程中极高的仿真度，还有它在联网竞赛中的多项优越条件，使它成为 ICAS 组委会指定的竞赛软件平台。

ICAS 竞赛中选用的机型

第二次世界大战期间，尤其是 1942 年以后，交战各国都研制了许多战机，如苏制米格、拉、雅克系列，德制梅塞施米特 109、福克沃尔夫 190 系列，美制 P49、P51 系列，英制飓风、野马系列，日制零式（蚊式）等等。实战中，不同的机型是针对不同的用途，以及当时制造飞机国家的技术、物资等方面的原因而产生的。为了增加观赏性和竞技性，在征求各国电子飞行员意见和建议的基础上，选用机型确定为 BF109G6/AS、FW190D9/1944、LA7 3XB-20、YAK3、P39Q10、P51D-5NT 和 KI84Ia。

如何观赏电子飞行竞技运动

熟话说："外行看热闹，内行看门道。"比如观赏足球赛，一是要知道比赛规则：什么是越位、什么是合理冲撞、什么是犯规、怎样算进球等等；二是要了解足球的技术和战术，知道进攻、防守的排兵布阵，知道各种配合和脚法的难度。这样看起球来，自然乐在其中。

所有的体育运动项目都有"门道"，电子飞行也不例外。飞机是在三维空间高速运动着的，既要设法击落敌机，又要避免自己被对方击中，其技术难度是非常高的。如果观众在观看比赛之前自己亲自在电脑上试一试，或在网上、专业杂志上查找一些资料看一看，很快就会"入门"了。

参加电子飞行竞技运动的都是一些飞行高手，他们在"实战"中各有各的"高招"。但是不管双方的动作如何复杂、甚至花哨，观众只用记住两个字——"判断"。观众可以设身处地的想象：你在被别人追击时会做出什么动作摆脱，你在追击别人时如何"咬住"对手开火。飞行中有两个最重要的因素：高度、速度。没有高度和速

与飞行结缘

我是"高高手"，但并不是真正意义上的高高手，这是我网上的名字，IL2-FB 联网的呼号是 THTF-GGS，意思为"清华同方——高高手"。在网上玩飞行的人可能多数人都认识我，知道我有一本"高高手语录"（我自创的）。我的真名叫程伟，请记住这个名字，也许今后他将载入史册 @#!$%^&*...

在网上，他们说我是把吹捧及自我吹捧发挥到了极限。也经常爱称我为 JS（奸商）。因为我是做游戏外设产品的，而他们绝大多数都是在用我们公司的设备。我对他们戏言，"如果谁不心甘情愿让我打屁股的话——并且还要感觉到荣幸的样子，否则将取消摇杆的保修！"这句话，已经成为他们飞行路上的座右铭及指航灯，深深的烙在他们的心里。不过他们还是实际一套被后一套，在联网时多数还是我把屁股奉上——谁让我技不如人呢！

说起如何开始接触飞行模拟，只能用巧合来形容了。2002 年中旬进入清华同方公司，当时还不知道有这么一个游戏外设的产品，之前也没有接触过模拟飞行的游戏，甚至连听说都没有听说过。起初应聘同方是做同方的耗材产品的，结果刚到公司，因部门调整，我被调到了外设部，也就开始接触游戏外设产品。还好本人对游戏还比较喜欢，有这些好东西在手，觉得也是一件很不错的事情。

记得 2002 年 8 月份开始在网上进行宣传，因当时同方游戏外设产品的知名度还不是很高，虽然拥有世界上数一数二的品质，但因为没有什么宣传，很多人并不知道清华同方还有这些设备。所以开始在网上搜索各大相关的论坛，到处发小广告:）。但当时对飞行游戏还不是很清楚，自己也没有玩过，所以只是为了工作在做这件事情。偶然的到了菜鸟论坛，没想到一个小广告，马上就有很多人回应，原来这里很多人在用我们的设备。我也算是第一个厂家的人到'菜鸟论坛'，来光临指导了:）所以受宠若惊的受到了欢迎。第二天，@6（CHN 飞行联队的队长）给我打来电话，跟我聊了很多关于外设方面的意见和飞行模拟的东西，并极力劝说让我玩玩飞行游戏，感觉 @6 当时有一种誓死拉我下水的感觉。因本人定力不够，结果走上了一条"不归路"。从此我也就跟菜鸟论坛结下了不解之缘。

第一次玩飞行，兴奋得我大呼小叫，竟然有这么好的游戏，它的真实度让我感到不可思议——从来没有这样身临其境的感觉，屏幕上坐在驾驶舱里的感觉就象自己真的飞上了天空，加上专业的摇杆设备，有一种实现了小时候梦想当飞行员的幻景。当时就在后悔，我以前怎么就没接触过！随之也对我能进入游戏外设这个领域感到窃喜，同时对工作也就更加用心，开始翻看一些硬件及飞行相关的资料，虚心的向老鸟们请教，可以说在很短的时间内，变成了半个游戏外设产品的专家了。飞友们也戏称我为飞行大队的装备部长。那时天天登陆菜鸟论坛也成为我工作的一部分，菜鸟论坛间接的成为我服务客户及宣传产品的一个良好平台。

谈起玩飞行，开始的路真是有些艰难。飞行游戏是一个真正的立体的游戏，和真实的空间几乎是一样的，你就置身于天空当中，因为空间感的原因，开始的时候自己连东南西北都搞不清楚，上了天，就找不到回家的路了。再加上飞行游戏最突出的就是对飞机各种操控的真实性的注重，不同的飞机，不同的气动性，不同的飞机性能，一切操控都要随着你驾驶飞机的不同，而调整你的飞行方法。当时的我对这些都是一窍不通，还好这些飞行联队都有网上固定的通讯频道，得到了 CHN 联队很多人的耐心指导。10 月份开始加入 CHN 联队的正规训练，2003 年 @6 队长在武汉搞了一次国内首次飞行精英邀请赛，做为赞助厂商的我，也应邀参观了此次大赛。见到了一直不曾谋面的飞友，一群国内的模拟飞行的王牌飞行员。畅谈中我被这些人的激情所感动，对自己能加入他们当中感到高兴。也发誓自己要和他们一样的优秀。同时也希望能把更好的设备带给这些充满激情及执著的人，共同为飞行模拟事业努力。

2003 年是飞行模拟蒸蒸日上的一年，对我个人也是非常满意的一年。几家著名的游戏公司相继推出了激动人心的飞行模拟大作，像是《微软模拟飞行 2004》、《IL2 被遗忘的战争》、《锁定:皇牌空战》等，从二战名机到民航飞机及各式各样的现代战斗机。另一件值得众多玩家高兴的事，国家体育局把电子竞技列入第 99 个正式体育项目，不单是让玩家从中娱乐，还要让玩家从中学到更多有用的知识，众多玩家也终于可以摆脱世人"不务正业"的眼光。市场更加规范，把众多玩家引导到寓教于乐的环境当中，使电子竞技活动更加有序、有质的进行。第三件大事，由航空管理委员会批准，武汉市体育局主办的"ICAS 国际模拟飞行邀请赛"拉开帷幕。另外国内的各个飞行队也办得如火如荼，像 CHN 飞行联队、CFSO 模拟飞行组织、3GO 网络空军等，队员人数都呈直线上升。与此同时清华同方也成立了国内第一家商业电子飞行队，很荣幸自己能成为清华同方电子飞行队的队长，目前飞行队的人员主要来自北京，聚集了国内几名公认的模拟飞行王牌飞行员，为同方战队增加了不少实力。为了积极推动电子竞技的运动，同方也将联手各个战队及官方组织在各地开展模拟训练中心，2004 年势必成为中国电子竞技运动更上一层楼的时期！（文/高高手）



度的一方一般总是处在劣势。飞机在做各种复杂特技时，总是会丧失高度和速度的。运动员在比赛过程中，总是在考虑如何恢复高度和速度优势。高手过招之间，攻防转换是瞬间完成的，只要细心的观看，慢慢就会看出“门道”了。

观看比赛的另一个诀窍是注意进攻方的“提前量”。主要表现在追击时，前方被追的飞行员一定会做出各种机动动作企图摆脱“咬尾”，而追击者必须判断出对方的逃脱方向，提前作出动作“等待”。这是经验积累和心智比拼的过程，电子飞行对抗赛的乐趣就在于此。此外，射击时一定要有“提前量”。我们观看地面打飞蝶一定会为运动员百发百中的枪法叫好。飞机格斗时，双方在三维空间高速的相互运动，要想击中对手，其难度可想而知。一流的王牌电子飞行员会在缠斗中判断对手的运动方向和位置，抓住一秒、甚至零点几秒的时机开火、命中。我们看比赛时，往往会发现机舱内的瞄准器里显示敌机并没有在正中央，甚至有时根本看不到敌机，敌机却被打中了，就是这个原因。

有经验的电子飞行员常常会和真正的战斗机飞行员一样，充分的利用环境条件，比如云彩、阳光、地形、建筑物等等，来争取战术动作的主动权，这也增加了电子飞行竞技运动的观赏性。

在观看比赛时，观众在了解《竞赛规则》和《计分办法》的情况下，还可以看到运动员如何临危不乱，在自己的飞机被击中时，充分应用规则，迫降或跳伞，减少失分。上述情况在电子飞行比赛中也是会看到的。



@6 个人资料：

姚尧，28 岁，毕业于武汉大学国际贸易与金融专业。目前在中国光谷的武汉大业科技发展公司从事 IT 业，任技术总监。CHN 第一任队长，2003 年 1 月获得“ACE OF CHINA 战斗飞行模拟精英邀请赛”全国冠军。参与制定全国第一个电子飞行《竞赛规则和计分办法》的起草工作。互联网飞行时间 4000 小时。

初学电子飞行应该注意些什么问题

相对于其它的电子竞技项目或网络游戏而言，学会电子飞行的难度是很高的，但是也正因为这样，这项运动才更具挑战性。不管它如何难，如果和真正的飞行相比较，却是容易多了，并且没有什么风险，费用也低许多倍。对于一个航空与飞行爱好者来说，从梦想、理想到现实飞行，可以说电子飞行是一个捷径。

一个电子飞行准玩家在观看比赛、又萌动了飞行之心后，你首先要配置好一台电脑和一副专业的操作杆。电子飞行软件对硬件的要求较高，主要是显卡、内存和 CPU。给初学者一个硬件配置建议：

CPU	Intel P4-1.8G 以上或 AMD Athlon XP1700+以上
内存	容量 512MB 以上，1G 内存将达到最佳运行效果
显卡	基于 nVIDIA GF4-TI4200 芯片、显存 64MB 以上的显卡，兼容性和性价比较好。

为保障语音通讯及逼真的环境音效，兼容 DirectX8.1 的声卡也是必备设备，推荐选用 SB Live 系列。

此外，操作杆一般选择清华同方 3D Gold USB 即可，价廉物美。2003 年 1 月全国战斗飞行模拟精英邀请赛上，前 6 名选手全部用的是这款摇杆。

最后，买一份正版的《IL2-FB》软件，国内售价约人民币 60 元。

有了 PC、摇杆和软件，你就可以“入学”了。目前国内有几个民间的电子飞行队，其中最大的是 CHN（中国王牌飞行联队）。你可以到 ICAS 网站上看看，到 DOF 论坛上聊聊，还有一个《菜鸟论坛》（http://www.001.com.cn/forum/game2/index.html），那里有许多“老鸟”、“新鸟”，交流各种心得。你所提出的任何问题，都会有人来“搭话”的。

作为一名电子飞行的初学者，首先要学习的是各种飞机的基本性能，了解一些基础的航空知识和飞行驾驶操作规范，对你一定会有帮助。在上述基础上，要尽快熟悉飞机座舱里的仪表，了解它们在什么地方、有什么作用，有了这些基本知识后，还要学会用语音通话装置，并且为自己准备一副耳麦。剩下来的事情就是在实践中去感悟了。CHN 里有许多王牌电子飞行员，在线飞行时间 1000~4000 小时，有了他们的指导，相信你会很快成为一名电子飞行员的。顺便透露一点儿“秘密”：这些飞友中有一些是现役的飞行员，有民航的，也有驾驶歼 8-II、Su-27 的！当你进入电子飞行运动领域，你会发现原来虚拟的天空竟然也是这么美！

最后说两句：你在学习（或者就说娱乐）的过程中所学到的每一点知识，都会使你受用终身、不会过时的。另外，你一定要学好外语（至少是英语），否则在国际联网的角逐中，无法与国外的飞行高手们交流。



武汉·中国光谷电子飞行竞技国际邀请赛可以说是有史以来第一次正式的国际电子飞行大赛，中国的电子飞行界完全有理由为此而感到骄傲。当中国的电子飞行选手在这一国际性大赛中与全球电子飞行的顶尖高手同场竞技，当赛场上响起《义勇军进行曲》、升起五星红旗时，我们一定会更深刻的体会到电子飞行运动所展现的光荣与梦想！■







晶合深挖渠道潜力 将代理《实况足球7》

纵观去年的渠道市场，连邦签下了《剑侠情缘网络版》和《傲世 Online》两款国产大作，骏网去年营业收入的一半以上来自网络游戏新贵《奇迹》。与这两家竞争对手相比，晶合时代在2003年显得缺乏生气，其收入主要来自《魔力宝贝》、《联众世界》和《决战》等几款网络游戏市场的成型游戏，虽然市场稳定，但缺乏突破性的增长动力。

去年10月曾有一篇报导援引骏网内部人士的话称：骏网集团欲收购晶合时代，双方已就并购达成一致，在业内引起了很大轰动。晶合时代推广中心总监李诚日前在接受记者采访时表示："曾经传出过晶合可能会被收购的消息，但简单而清晰的事实完全击溃了漫天飞舞的谣言，目前的晶合时代业绩优良，行业内地位稳步上升，深受同行们的赞誉。"

小河有水，大河才能满

李诚总监对于2003年晶合时代的表现基本满意，虽然在流水和利润方面，晶合不是第一，但在市场占有率上，晶合的优势是其它竞争对手所无法比拟的，这主要体现在渠道的深入程度上。

晶合全力组建的16个专职推广的地方办事处在过去的一年于全国各省市落地生根，李诚向我们揭示了晶合时代地方办事处的筹建初衷："办事处的作用有二：一是为地方经销商服务，协助其做好区域的市场推广工作；二是建立玩家俱乐部，直接为用户提供服务。"李诚解释说："我们不是到地方上去跟经销商抢地盘，而是去帮助经销商做产品推广，帮助他们卖更多的货。"

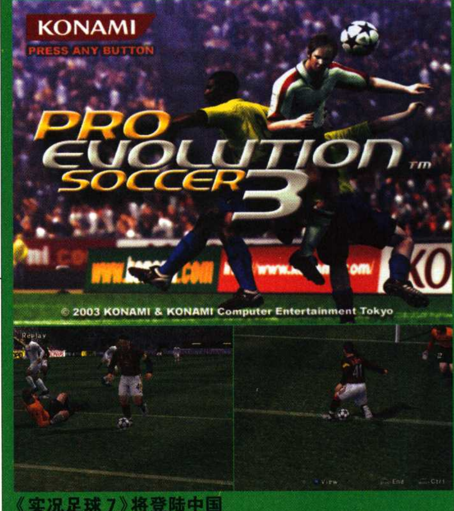
目前这16个办事处掌控着全国1万多家网吧，与近千所高校建立有联系，并与200多家媒体保持着良好的合作。这将是晶合时代一支不可忽视的生力军，各地方经销商也对晶合办事处为经销商谋福利的推广工作大加赞赏。

渠道要立足本职

除了进一步深化办事处的职能外，2004年晶合另一个比较大的动作是计划在全国300个城市设立直投点，开展电话配送业务。这些直投点将与地方经销商、邮局等业务伙伴合作，进行门到门的直接销售。用户只需拨打当地的服务电话，即可获得送货上门的服务。这项服务既是晶和对于用户的全面考虑，更体现了晶合时代雄厚的推广实力与大家风范。

另外，虚拟卡销售也是晶合今年的一个重头项目。继连邦推出"雷雨网"、骏网打造J-Net后，晶合将于今年推出自己的在线销售平台。李诚总监介绍说："我们花了不少力气研发在线销售系统，预计今年上半年就会正式运营。在线销售的工作更多的是在线下，并不是说只要建起一个平台就可以了，还存在一个落地的问题。"

无论办事处、直投点还是在线销售系统，晶合的首要目标始终放在渠道的深化和梳理上。如果说骏网由传统渠道商向方案解决商的转变，是对资源的一种整合，是一种横向扩张，那么晶合则显然更注重精耕细作，把产品的触角深入向更为深广的，向着更加可被探索的区域迈进。



《实况足球7》将登陆中国

去年年底，随着震撼业界的索尼PlayStation 2在中国的登陆，晶合时代和中青旅创格两家公司获得了PS2在中国大陆市场的首发软件的发行权。其中晶合时代代理的是《ICO 古堡谜踪》，中青旅创格代理的是《捉猴啦2》。

近期有报道称PS2已在上海和广州两地悄然发售，且首发软件中，只出现了晶合时代的《ICO 古堡谜踪》，而未见中青旅创格的《捉猴啦2》。

李诚解释说，索尼之所以选择上海和广州两地首发，主要是考虑到售后服务的问题。PS2与以往索尼在中国销售的产品完全不同，因此在维修和客服体系方面会有一个培训的过程，目前上海和广州两地在PS2的售后服务上已经达到既定标准。至于为什么在两个城市的首发中，只出现了《ICO 古堡谜踪》，李诚透露这主要是出于技术原因。

在问及未来PS2游戏的代理情况时，李诚表示晶合将保证每月都有一、两款精彩产品上市。目前晶合已有六款PS2游戏在向有关部门报批，如果一切顺利的话，这些游戏的中文版本将于今年3、4月份同广大玩家见面。

"这六款产品都是真正的国际一流游戏，其中包括一款足球游戏。"这款足球游戏就是由科乐美（KONAMI）公司开发的PS2大作《实况足球7》（Winning Eleven 7）。拥有《实况足球7》的国内PS2正版软件销售权，晶合时代恐怕已经展望到了未来PS2这片新兴市场的美好前景。



电影导演BT游戏志

——有改编游戏癖的导演乌维·鲍尔





把一部游戏改编成电影并不难，难的是没完没了的拿游戏作电影，尤其是拍的如此之烂仍然坚持不懈，那才是最难最难的啊。

这句话可以送给乌维·鲍尔（Uwe Boll）先生作为奖励。

这位三十九岁的，来自于德国的导演从小就表现出电影方面的天赋：在他还是一个孩子的时候，就曾经自娱自乐的拍摄简单的电影短片。后来，他来到慕尼黑和维也纳学习电影导演，又在科隆一所大学获得文学博士学位。就职于德国Taunus电影公司一段时间之后，在2000年，乌维·鲍尔建立了自己电影公司Boll KG。对于巨星云集的电影业来说，乌维·鲍尔只能算个无名小卒，不过，他对游戏改编电影事业非比寻常的喜好，却使得游戏业向他投来不少关注的目光。

《死亡之屋》（House of the Dead）是乌维·鲍尔的第九部电影作品，也是他的第一部游戏电影，影片投资1200万美元，于2002年4月29日在加拿大温哥华开拍，仅用了七周时间就告完成，是一部典型的低成本、快产型的恐怖片。为什么会选这款游戏开始自己的计划？乌维·鲍尔自有他的理由，因为他擅长营造血腥诡异的格局，其成名作品《假装神圣》（Sanctimony）就是讲述一个股票投资商如何变成连环杀人恶魔的可怕故事，他也因此获得好莱坞的注意。

不过，乌维·鲍尔的"特长"好像没有在《死亡之屋》里得到体现。虽然世嘉公司同名游戏在玩家中拥有极高的人气度，虽然有恐怖电影经典《月光光心慌慌》的化妆特效大师克林特·霍伍德（Clint Howard）加盟整体化妆特效工作，但电影《死亡之屋》却遭到影评人一致无声的臭骂：因为他们在看完了电影后评价为："无话可说！"，自然，不会是好得无话可说了……这部影片被评价为"画面令人难以忍受的粗糙，严重缺乏好的恐怖影片所应有的那种恐怖美学"、"滥用的慢镜头和极为糟糕的摄影位置，使动作变得十分低劣僵硬"，总是几乎是一无是处。不过话虽这么说，《死亡之屋》的票房表现好像还不算太糟糕，首映当日还搞到了185万美元，加上家用DVD的销售收入，已然是一部赚钱的电影了。







所以，乌维·鲍尔继续他的游戏电影计划，现在他正在忙于《鬼屋魔影》（Alone In The Dark）的拍摄，这部片子估计很快也能杀青，曾经为《死亡之屋》提供发行的艺匠娱乐公司（Artisan Entertainment）也将继续发行这部新片——这么看来，说起来乌维·鲍尔的游戏电影作品还不是影评人们讲的那样不堪。

而列入计划的第三部作品可能还是恐怖电影类型的，即将接受改编的原作《吸血莱恩》（BloodRayne）虽然不是纯粹意义上的恐怖游戏，但是这款吸血鬼为题材的游戏因其血腥和暴力程度，让不少国家的游戏审查机关给它盖上了"十八禁"的戳记。这部电影的

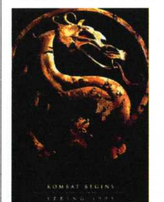
六大游戏

街头霸王
Street Fighter
年份：1994
导演：Steven E. de Souza



《街霸》游戏对于公众的影响力之广，与其包含了来自世界各地、拥有当地血统的的个性角色是密不可分的。这部电影最大的特色，就在于片中人物的扮相与游戏角色力求一致，而其最为令人诟病之处，恐怕就是将其拍摄为情节白痴的动作片，而忽略了《街霸》迷们对游戏角色的身世所抱的幻想。尚格云顿（Jean-Claude Van Damme）在片中扮演主要角色古烈上校，而华人游戏明星春丽则为亚裔演员温茗娜（Ming-Na Wen音）出演，她亦是《最终幻想》电影中女主角的配音演员。

真人快打
Mortal Kombat
年份：1995
导演：Paul W.S. Anderson



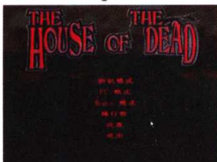
《真人快打》游戏以真人形象加真实血腥为最大卖点，同名电影也带来了同样直白的"卖点"：紧锣密鼓的打斗与高额预算造就的视觉特效。游戏中各位战士的神奇武功被电脑特效表现得更加淋漓尽致，与游戏大为不同的是，那些血腥的场面并没有出现在电影版的《真人快打》中，电影故事更多了些奇幻色彩，可能是为了让这虚构的世界多少符合些逻辑吧。

银河飞将
Wing Commander
年份：1999
导演：Chris Roberts

早在1990年推出《银河飞将》游戏之时，Chris Roberts就开始了追逐互动式电影体验的太空之旅。多年之后，尽管他已离开最初的游戏公司，但最终获得了游戏成名作的同名影片拍摄权，一偿他的导演梦。影片中处处凸现数字视觉特效的成果，不过，对于不熟悉同名游戏系列的普通观众来说，其中的故事叙述及角色之间的关系铺陈恐怕会令人费解，而铁杆游戏迷除了在戏中触摸到熟悉的字眼外，其它的一切都会显得陌生。游戏公映后遭到一致恶评，幸好老克今后也不一定非要在电影界混饭吃……









计划投资为3000万美金，看来乌维·鲍尔先生的胃口是越来越大了。

当然，计划的最后部分总是更有诱惑力的：不久前，Boll KG又与Gas Powered游戏公司达成协议，要将ARPG大作《地牢围攻》（Dungeon Siege）改编成电影，总投资为5000万美元。这个项目无论从投资的金额还是游戏的重量级来看，都是乌维·鲍尔的计划里最高的。它对这部影片信心十足，表示《地牢围攻》将超越以往一切游戏电影，而成为一部主流娱乐大片。诚然！如果游戏的磅礴气势能在银幕重现，相信这会是一部"指环王"二世，但愿乌维·鲍尔不是把牛皮吹得太大了。

面对着连伟大的"最终幻想"和"古墓丽影"都能拍成那样的电影业，作为一个玩家的我本来早已经绝望了，不过看到乌维·鲍尔这样不懈努力的移植游戏的导演，却又有几分感动。毕竟游戏和电影的融合是一件没有先例可循的新事物，勇敢的不断尝试才是最重要的，相信这位对游戏有着特殊偏爱的德国人最终能够为游戏玩家和电影观众们带来真正的巨作。



最后说点题外话，有道是物以类聚，曾经与Boll KG合作推出《死亡之屋》的电影公司Mindfire Entertainment，好像从这部电影里尝到了甜头，开始对游戏改编电影意趣盎然起来。目前，该公司确定投拍的影片有《死或生》（DOA）和《忍 Shinobi》等，这两部片子都是走的性感美女路线，也许会比乌维·鲍尔的恐怖电影更有看头哦！■

死亡之屋（House of the Dead）

官方网站：www.house-of-the-dead.com
编剧：马克·奥特曼 Mark A. Altman
　　　大卫·派克 Dave Parker
导演：乌维·鲍尔 Uwe Boll
主演：乔根·普罗斯诺 Jurgen Prochnow
　　　克林特·霍伍德 Clint Howard
　　　艾莉·康纳尔 Ellie Cornell
　　　奥娜·格蕾 Ona Grauer
　　　乔纳森·塞瑞 Jonathan Cherry
类型：恐怖/惊悚/动作/神秘
级别：Canada:18A / USA:R（普遍强烈的暴力、血腥、粗口和一些裸体）
片长：90分钟
国别：美国/德国/加拿大
发行：艺匠娱乐公司（Artisan Entertainment）
上映日期：2003年10月10日

春天来了，几个同乡的女大学生申丝、格蕾丝和卡玛决定去春游，到野外开一个快乐的Party。他们从格蕾丝的好朋友西蒙那里听说，西雅图附近有一个经常发生意外的偏僻孤岛，她们立刻想去一探究竟，享受冒险的刺激。接下来，她们邀请室友艾丽西娅（奥娜·格蕾 饰）一起加入她们春游探险的队伍，艾丽西娅很不情愿的同意了。

不久后，她们已经在轮船上了。西蒙也被她们邀请进来，不过他可惨了，被她们逼着租下维克托（乔根·普罗斯诺 饰）的船并付了船钱。船驶离海岸后，他们被海岸警卫队发现，于是，一名英俊的海岸警卫队指挥官乔丹（艾莉·康纳尔 饰）也进入了他们的冒险之旅。

到达小岛后，他们惊讶的发现，这里一片荒芜，而且还遭到一群神秘怪物的袭击。这群怪物在陆地上，在海洋里，甚至在空气中，无处不在。他们逃到了一间古老宅院栖身庇护，在那里，这群被吓坏的学生意外的揭开了死亡鬼屋的传说。



原来，袭击他们的怪物被一个邪恶的"人"管制着，他是个百岁的食尸鬼，是西班牙人，曾经找到一眼让人永葆青春的泉水，但他同时也付出了惨重的代价，他要复仇。咆哮的孤岛转眼间变成了恐怖鬼屋，女大学生们的生命危在旦夕，幸好，他们在一个小屋里找到了许多武器，决定勇敢反击那群僵尸怪物……

电 影 演 绎

最终幻想
Final Fantasy:The Spirits Within
年份：2001
导演：Hironobu Sakaguchi
**　　　Moto Sakakibara**

"最终幻想"系列的同名电影推出，据说使游戏及电影的主人——史克威尔——差点翻船。为了达到电影级的3D虚拟人物造型水准，大量的金钱与人力被投入其中，早就被好莱坞电影魔术营造的大场面搞出厌食症的观众，面对这些3D造型能有怎样的感动？而游戏系列以真情动人的特质，在电影中显然无处可寻。



古墓丽影
Lara Croft: Tomb Raider
年份：2001
导演：Simon West

与游戏中一样，Angelina Jolie扮演的劳拉在电影中也要比对手更早的揭开上古遗物神秘力量的面纱。整部电影算是处在水准之上，但对于那些与游戏劳拉有特殊感情的游戏玩家来说，电影中劳拉的表现未免过于暴力，她在游戏界绝不是仅凭打打杀杀出名的哦。无论如何，其后续影片还是接踵而来，继续劳拉在电影界的冒险和破坏活动。



生化危机
Resident Evil
年份：2002
导演：Paul W.S. Anderson

游戏因恐怖而知名，电影虽然算是惊悚片，不过在电影界要想凭着这些出名，没点儿真功夫和新玩意也是不行的。大概是因为电影缺乏互动性，所以作为玩家的电影观众在其中也很难切身感受到惊心动魄的危机感吧。而Milla Jovovich扮演的Alice，还将在2004年上映的《生化危机：启示录》（Resident Evil: Apocalypse）中再次接受玩家的评判。





大玩家的情人节礼物

Valentine's Day Gift For Big Gamer

文/火宅之人

2月14日，情人节，一个有借口给平凡生活增添一点浪漫色彩的日子，如果你不是一个人。

传统的情人节礼物无外乎巧克力和玫瑰花，或者再加上电子版或手写版的贺卡；但对于游戏玩家则不同，他们喜欢游戏和像游戏一样有趣的东西。什么样的礼物可以打动玩家的心，或者代表玩家的心呢？



★生于二月十四日：GBA SP

任天堂新款掌机 GBA SP 上市后，日本各地不到两个小时内约 13 万台主机的出货便被抢购一空，这是去年情人节发生的故事。

GBA SP 是任天堂改变品牌形象的尝试，其效果之好大大出乎任天堂自己的预料。重金聘请法国名家设计的 GBA SP 采用了流行的折叠式造型，内藏可充电锂电池，背光液晶屏幕充分顾及了习惯夜生活的玩家群体。虽然在功能上与 GBA 并无区别，GBA SP 只是更酷、更好看、更吸引人，嗯~~那还不够吗？

最佳送礼对象：狮子座（7.24~8.23）
传情达意指数：☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥¥
礼物信息参考：http://www.gbgba.com



★必杀的丘比特之箭：PS2

中国版 PlayStation 2 已经在上海、广州出现，作为情人节礼物，亮丽的丝缎银外表或许是它比水货更诱人的地方。无论把它看作一台游戏机，还是一台能玩游戏的 DVD 机，它对你心里那个人都具有足够的夺魂摄魄的杀伤力。

唯一需要注意的是，你，或者你们，后几个月的伙食费和零花钱……

最佳送礼对象：双子座（5.22~6.21）
传情达意指数：☆☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥¥¥¥
礼物信息参考：http://cn.playstation.com





★超乎想象的玩物：索爱 Z208

索尼爱立信联手以后，不断以更强功能和更酷设计的产品冲击手机市场的旧格局。新推出的翻盖手机 Z208 甫一面世即遭抢购，独特的挂扣式设计让它更像是一件精美的挂饰，微颗粒磨砂的表面材质极富手感，新奇的造型和多样的彩壳让它成为一件可爱的玩具。

值得一提的是 Z208 内置的游戏也十分耐玩，如果你的他（她）还不是个玩家，那么从现在开始用 Z208 培养吧！

最佳送礼对象：牡羊座（3.21~4.20）
传情达意指数：☆☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥¥¥
礼物信息参考：http://www.sonyericsson.com

★你是我的攻略：情侣拼图挂饰

类似的情侣拼图不止一款，“银色畅想”版是 925 银压制的拼图，外表镀白金，极具金属感觉。男生和女生版块可以非常协调的拼合起来，搭配时尚的蜡皮绳子，便成为一对天造地设的情侣项链。

这个拼图游戏很简单么，他（她）就是你的攻略。

最佳送礼对象：射手座（11.23~12.22）
传情达意指数：☆☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥
礼物信息参考：http://www.yeedee.net



★送给最爱的人：月光宝盒 MP3

爱国者月光宝盒 MP3，在市场宣传中使用了“送给最爱的人”这种煽情口号。其潜水艇（F008）系列 MP3 随身听，外型是国际著名设计师源于潜水艇外观的设计灵感，超细密金刚玻璃，防划耐磨，精巧别致。它能播放 MP3、WMA 等格式，一键录音，1 节 7 号电池能连续播放 12 小时。

录下你藏在心底的绵绵情话，再配上经典情歌，让它替你代言吧！

最佳送礼对象：天秤座（9.24~10.23）
传情达意指数：☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥¥¥
礼物信息参考：http://www.huaqi.com



★护花使者：瑞士军刀

1891 年，瑞士刀具公会创立，开始制造瑞士军队刀具，后来，便携多用的瑞士军刀逐渐在世界广为流行。瑞士军刀在一把小型刀具上集合了许多实用的小工具，解决了人们在日常工作及生活中的种种应用需要，它非凡的实用价值及质量品质有口皆碑。

“游击兵”是一副价格较为实惠的瑞士军刀，各种组合工具有 28 种功能——或许，叫“游骑兵”就更好啦！

最佳送礼对象：金牛座（4.21~5.21）
传情达意指数：☆☆☆
荷包出血指数：¥¥¥
礼物信息参考：http://www.olymsports.com



★点燃不灭的爱火：Zippo 打火机

Zippo 具有 70 年历史，是享誉世界的经典打火机，它性能优异，无论是日常使用还是户外旅行都能发挥巨大的作用。艾森豪威尔曾对 Zippo 大加赞赏，说 Zippo 是他所用过的唯一在任何时候都能点着的打火机。在游戏休闲的场合，Zippo 同样散发着迷人的魅力。

如果买不到类似《鬼武者》限量 Zippo 的游戏版，那么这款黑冰银靴 20280 也不错，它属于夜猫子玩家系列，这名字够酷不？

最佳送礼对象：天蝎座（10.24~11.22）
传情达意指数：☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥¥
礼物信息参考：http://www.mingph.com







★聆听心灵的声音：音乐 CD

再轻松的游戏也会控制住玩家的大脑和双手，而音乐能让人真正解脱，共同沉醉在情感的海洋里。

如果你能买到他（她）所喜爱游戏的原声 CD，那是最好不过。其它的选择就很多了，比如来自瑞士的班得瑞（BANDARI）乐团的 8 张畅销专辑，天籁般的美妙旋律会成为情人节夜晚的最佳背景。

最佳送礼对象：巨蟹座（6.22~7.23）
传情达意指数：☆☆☆☆☆
荷包出血指数：¥
礼物信息参考：http://www.joyo.com



★让幸运伴你游戏：埃及传世护身符

古埃及的法老和贵族都精心打造护身符，用椭圆形边框圈绕着象形文字刻成的名字，以此表达永恒、坚不可摧和不能更改的权利与幸运。

纯银爱西斯款护身符是一种个性化的饰品，带有浓郁异域风情，既怀旧又时尚。可以选择爱人名字的拼音、英文名订做相应的埃及象形文字图形，并打造成纯银项坠，珍藏祝福的秘密与时光的纪念。非常适合喜欢冒险游戏的玩家，尤其是那些愿意在古墓里转悠的家伙。

最佳送礼对象：双鱼座（2.20~3.20）
传情达意指数：☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥
礼物信息参考：http://www.eygood.com



★爱就让你游戏：索爱 Z608

索尼爱立信 Z608 的其它功能略过不表，单说那游戏，它支持 Java 和 Mophun 平台，可以有丰富的游戏资源更新。Z608 自带 4 个经典游戏，其中赛车游戏 V-Rally2 非常突出，加上振动效果，绝不逊于掌机游戏的表现。

索尼爱立信为了配合 Z608 强大的游戏功能，还专门开发了 EGB-10 手柄。安装 EGB-10 之后的 Z608，拥有方向键和 4 个功能按钮，完全成了手机中的游戏机。不过，EGB-10 尚未正式发售，你们一起期待吧（汗~~~）。

最佳送礼对象：水瓶座（1.21~2.19）
传情达意指数：☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥¥¥¥
礼物信息参考：http://www.sonyericsson.com



★另一个精神家园：游戏杂志

游戏和爱情都是那样容易令人沉迷，玩家和爱人同样需要一点理性。

替他（她）挑选一本好看的游戏杂志吧，告诉他（她），游戏有益身心，沉迷影响生活；因为爱，所以爱，爱游戏更爱美人，游戏杂志上这样说的（大汗~~）！

最佳送礼对象：处女座（8.24~9.23）
传情达意指数：☆☆☆
荷包出血指数：¥
礼物信息参考：http://www.playgamer.com





★接驳爱的记忆：Pretec 闪盘

想把你写的情书、做的贺卡、两人一起游戏的通关记录，以及用 PhotoShop 合成的双人合影（汗~~）给他（她）看吗？那就用 U 盘喽。

Pretec 推出的 i-Disk Tiny 系列 U 盘，小巧玲珑，是目前世界上尺寸最小的 U 盘之一。它的外壳和挂链采用金属材质，做工精细，挂在胸前极富时尚气息。

最佳送礼对象：摩羯座（12.23~1.20）
传情达意指数：☆☆☆☆☆
荷包出血指数：¥¥¥
礼物信息参考：http://www.pretec.com



注：以上各种礼物纯属个人推荐，如有不同意见，请 BS 作者，非广告耳。■



杂志社在新年将至之际搬家了，搬得多少有些仓促，至少，在第一期里没能告诉大家新的电话号码，调查表中对回函地址也语焉不详，为此给大家平添了一些麻烦，着实抱歉！

《家游》的新家更像一个家了，复式公寓的温馨格局和宽敞明亮的办公环境，令小编们能够更加从容地面对编辑周中的"地狱难度"……事实上，由于历来春节假日对杂志编排周期的大幅挤压，以及筹备Chinajoy展会日报的超高工作强度，小编们在这个月里非常非常的辛苦。那么，在本期"大话家游"中，暂时还是由小马单挑，谁让咱上期偷懒了呢……





来信选登

●四川成都　陈鹏宇

自从大二开始，已经有两年半没写过信了。最近惨被考研摧残，身心疲惫，仅以翻家游为唯一消遣。当看完《在路上》一文后，一颗麻木的心似乎已恢复知觉，全身热血沸腾，于是提起笔写些什么。

但，全寝室与我一样，已多年未曾书信来往，搜遍也未找到张信纸，唯有从记满"三个代表"的笔记本中腾出一纸予以发泄，还望大小编们见谅。

本人自小学一年级玩红白机、街机，初三接触PC游戏，也算一个比较老的玩家了。高考时本打算报计算机专业，遭父母一致反对，结果只能天天对着枯燥乏味难懂的电磁场发呆。大二以辍学要挟让父母配了台电脑，刚买时天真的以为可以用来学学编程什么的，结果90%的时间用来玩游戏，5%的时间看电影，剩下的时间对着显示器发呆。时间一晃，转眼就要毕业了，为找工作东奔西跑。因成绩不是很好，遭好单位打击无数，差一点的又不愿去。又想投身游戏事业，只可惜一无口才，二无文笔，美工、编程也惨不忍睹，连自己也不知道可以做个什么。无奈之下，只有走上考研这条不归路了。

看完《在路上》一文后，突发奇想，我玩了这么多年的游戏，编程美工之类的不行，当个测试员总可以吧，却又为半年的饱受摧残所不甘，还是等到11号过后再作打算。看着前辈们为游戏艰苦的奋斗，自己却只能……怎一个郁闷了得！

一直觉得家游还不错，不时有所创新，国内同类型刊物中应该算是很好的吧！这期的特别企划很棒，玩家广角中历史、文化等部分也很不错。希望以后能多些将游戏文化、背景、历史及介绍融为一体的好文章。其它部分还可以啦，至于不干胶贴纸，除了家游标志那块留下，其它的全贴厕所里了……

激情过后，应当面对现实了，我还得继续背书，不打扰各位了。祝新春快乐，家游必须越办越好！

☆小马：不管投身什么"事业"，总是要有些能用来换口粮的本事；不过，这本事很可能不是在学校里学来的，也很可能不是你在校园里能想象到的。假如激情燃烧起来，试试何妨？至于单位的好与差，实在是一件难以言说的事情，有机会天天玩游戏的，未必是什么好职业。祝你能够顺利通过研究生入学考试，也祝我们能够满足你"必须办好"的要求。



来信选登

●北京　陈磊

最早在家游论坛灌水的人，由我的记忆，应当是nbxz、午夜寒刀、小虫110、fifa、吸血鬼伯爵等等，那大约是2001年的寒假，家游论坛成立没多久，洪水不断，nbxz应当是第一个开国大佬，而我也在短短几天里灌出了社区元老（1000帖），在枯燥无聊的灌水生活中，论坛中却突然冒出一个个性鲜明的ID：盗版可耻。时隔三年，我还是不得不承认，在我的网络生涯中，这是一个最鲜明的、最有社会意义的名字，而在区中也开展了一场关于正版、盗版的大讨论，后以盗版可耻的消失而告终。而我也在硬件版块同另一位仁兄就Intel与AMD的处理器谁更好展开了一场大争论（HoHo~）。其实到现在我还是认为，同频的雷鸟与铜矿相比，雷鸟还是要好些的，不知道那位仁兄是否还是认为铜矿好。假期过得总是很快，转眼间

开学了。语文老师要求每周一读，大体上是每周由一名同学上去读一篇文章。轮到我时我读的乃是《给你一个买正版的理由》。当我看着语文老师铁青的脸色走下讲台时，却得到了班上铁杆玩友的大声喝彩……

无可奈何花落去，似曾相识燕归来。上完自习的我游弋于教室与宿舍的路上，路过报刊亭，偶尔瞥见一本"家"，便排出九文大钱，有了这样一番感慨。

☆小马：《家游》最早的网上留言板，在 1997 年便已出现了。这些年来，网上《家游》历经风雨，命运多舛，让很多家友牵挂伤怀，我们很是过意不去。新的一年里，《家游》将对网上家园的建设增加投入力度，让更多的读者朋友找到"家"的感觉。这期选登的一位澳门读者的帖子和部分家友的回复，就让人觉得很是亲切。



来信选登

●遗忘的鱼

1 月的家游又变了，没有了原来的拉页，非常赞成这样做，不过，没拉页了反而有点不习惯（慢慢习惯吧）。还有，再也不用因为借给别人看而把拉页弄卷了的这份忧虑了。内容也比原来新颖，广告较原来有减少的现象（不知道大家是否同意）。特别该注意的是，采访老年玩家的一篇文章，非常感人，在下也一直有玩网游玩到老的想法。呵呵，其他不多说了，毕竟昨天才买下，没看的那么详细。祝家游众小编老编和美编们身体健康，过个平安快乐的新年，为 2 月的家游再增光添彩。

☆小马：我们十分希望大家多关注"玩家广角"这一栏目并参与其中，像上期专访老年玩家的文章，便是石子受到热心读者、作者的启发并在他们的积极帮助配合下完成的。这个栏目将触角伸向了玩家兴趣爱好和日常生活的各个层面，而我们的视野和能力终归有限，更多精彩需要大家一起挖掘和分享。



来信选登

●八神换日

2004 第 1 期家游到手，刚买到没有细看，大概翻了翻。意料之中的是这期的文章可读性大大大大有提高！意料之外的是——《PLAY！强攻》竟然是订在杂志中间的标准 16 开的黑白的册子……害我买杂志时还给老板要了好几次"另一本"《PLAY！强攻》，被人家鄙视 ~ 还有就是封面的纸张好象变高档了哦。

☆小马：关于副刊的具体形式，比如开本大小、装订方式等等，小编们的意见也不很统一。本期继续沿用上月的形式，但大家如果有什么好的意见和想法，尽管告诉我们，我们改。



来信选登

●湖北安陆　陈星

看《家》已经四年了，昨天刚刚到手《家》的最新一期，真的很高兴，首先祝贺《家》的顺利改版！

看到黑白想起了 2000 年的《家》，一样大，呵呵。新的一期出来了，意见肯定有了：《家》的装订太差了，刚翻了几页，只听见嘶嘶的声音，页居然掉下来，惊讶 ing，这可是以前《家》从未有的呀。

☆小马：上期杂志的印刷和装订质量遭到了众多读者的一致批评。在新更换印刷厂后，由于厂方对不同杂志的印刷装订要求需要一定的磨合适应过程，因此造成的质量下降是有其客观原因的。经过抗议和交涉，印刷厂已表示承担全部责任并向全国广大读者致歉。

话说当第一期杂志运抵杂志社时，小编们翻看后大怒，老编了解到印刷质量问题，说出了一句小马十分耳熟和惊惧的话：那个……你再去印刷厂蹲次点怎么样??

小马嘀咕：老编，做人要厚道……



来信选登

●diefish

我昨天买的2004年第一期，是我从1999年开始买到现在最差的一期。

昨天上班路上在书报摊买的，然后放进包里，1刻钟后到单位，伸手进包拿书，拿出一张书面，厥倒，还以为是副页一类的，后来一看原来是书面，不管了，看书先。

第一个错误，第35页，风云榜，暴雪的英语叫bizzard（以前期期如此，我还参考了2003年11期，同样的错误），是哪个老师教的英语，只要是玩家都不会犯的错误，小编犯了，如果小编英语不好的话，以后还是用中文打吧，免得次次都打错，被同行耻笑，在这我来做次老师，暴雪是blizzard，小编们不要再错下去了，希望下一期不要再看到这样了。

第二个错误，42页，新片速递，游戏名字叫恶魔的召唤：黑暗角落，右下角的美国小说家Howard Phillips Lovecraft（1890-1837？）难道是我看错了吗，有人可以倒着活？大概是逝世写在前面，出生写在后面吧，继续往下看，就在他名字下面的第二页，写着，他是20世纪具有相当影响力的作家之一，一个1890年死的人是20世纪的作家吗？18XX年好象是19世纪吧，难道死后开始写小说了吗，他活着的时候干什么去了，我查了一下，美国小说家Howard Phillips Lovecraft是1890-1937的。

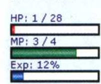
其他还有很多枝枝节节的小问题我也不举例出来了，希望家游能继续办好下去，我是会一直支持家游下去的。

☆小马：读者吾师也。子曰：好学近乎知，力行近乎仁，知耻近乎勇。知斯三者，则知所以修身。知所以修身，则知所以治人。知所以治人，则知所以治天下国家矣。“治”一本杂志也是同样的，衷心感谢你们！



★精华帖：家游派 PLAY!CLUB > 家游主题区 > 大话家游 > 我想和大家分享一下　　论坛精华

澳門讀者
初级会员



I D：3110
诞辰：2003-12-25
来自：
发贴：11
级别：2
A P：1

HP：1 / 28
MP：3 / 4
Exp：12%

澳門讀者

本人是澳門人，也是(家游)的讀者，在此先說明，小弟的文筆絕非很好，敬請各位大俠見諒……

大家是不是很奇怪，為什么澳門讀者會看國內的雜誌，我也不知為什么自己會看這本遊戲雜誌。我是在這年暑假才開始看家游，在過去我也看過不小的遊戲雜誌，但每一本都不及我現在的家游好……

在這年的暑假，我開始瘋狂地愛上了國內那隻騎士online，但在澳門無一處可買到這隻online game的光碟，於是我在走到了國內周圍尋覓，呵，望天不負有心人，終於我也在國內某間網巴找到了這隻online game，但不久，我也喜愛了另一隻online game，就是使命了，亦都是這樣，澳門無一處可售。於是我便上網找找，終於在某大型的遊戲網站下找到了一本名為家游的遊戲雜誌可付送這隻光碟，於是我便再去國內看看，果然真的有這本雜誌，我便買下了它。回到家中，在等待安裝遊戲同時，我便打開了這本書，[哇!]在我心中裡發了出來，我心裡在想，這本真的是遊戲雜誌，我沒看錯吧！為什么和我會的完全不一樣的……實在太精彩……我不禁也說了聲好！

這本家游和我過去看的雜誌完全不一樣，這本書有的是關於遊戲的新聞，有的是完完整整的遊戲攻略，我實在大喜愛它了，我足足花了一星期看這本書的每一隻字，尤其是漁人碼頭，我喜歡以遊戲作背景的小說……我也喜愛看那些過千隻的遊戲介紹，和過去我看的雜誌相比，簡直……先說說我過去看的雜誌的手法，和這本有很大分別，雖是周刊，但內容卻太膚淺、太沉悶，半頁就介紹完一隻遊戲，和這本用整整的頁將整隻遊戲清清楚楚、活靈活現地介紹出來有很大出入。但它的好處是可最快知道最新的遊戲資料，壞處方面，我覺得他把每隻網路遊戲都做攻略，現今網路遊戲不斷地增加，所以他們的雜誌便而簡略的手法做攻略，只是找些任務應付讀者。沒有了新手的指導，現在要找某隻任務不難，在網上輕輕點一下便可找下來，這也是我不看這些雜誌的原因……

再說回家游，從我的角度來看，這本的確是好書，但我在這也建議它可以多付送一些正在公測的網路遊戲光碟，因為對於我這些用56K的速度上網，下載這些公測中的遊戲實在太過浪費時間。亦因為這樣，所以我會特別留意你們有沒有付送光碟，天堂二也即將面世，希望那時你們可以付送這隻光碟……

不說那么多了，這就是我的感想，祝大家聖誕快樂!!!!

沙尘的迷惘

澳门的同志怎么才用56K上网？连北京都开始普及ADSL了，赶快换个吧，不然可玩不了天堂2哦。

再说，你不要把什么都称为支，游戏要叫一款，字要叫一个，还有还有，澳门已经回归了，你就不要说国内了，虽然这是帝国主义遗留的问题，嘿嘿。

黄钱小妖

呵呵，其实国内有很多好杂志。国内的文化底蕴是很多地方比不上的，如果能精益求精就更好了，很高兴看到这篇帖子，希望家游能带给你快乐。

★精华帖：我想和大家分享一下 论坛精华

圣诞节快乐！希望家游明年会更好。

魔狼露露

欢迎，欢迎，虽然本人不太喜欢 ORPG，不过能有远道的朋友来，还是要来捧个人场的。

闲看鹰飞

没有历史包袱的读者，往往说杂志好；越是老读者，越是骂它不好。古怪。

澳門讀者

對不起大家，本人的母語是廣東話，所以文筆方面不比說普通話的好，所以就希望大家見諒……

澳門讀者

還有的，我想再一次稱讚一下家游的這個論壇。我過去也玩過無數的論壇，但現在看來，這個我玩過的論壇中最好的，看到每個回復者，回復的說話都超過十多個字，實在太感人!!在我玩開的論壇，回復的人可是用[呵!!!!]、[路過的!!!!!!]這些幾隻字加長符號的回復，實在太過無聊……他們只是為了那每什么什么發貼量多的榜爭取最高的位置。但你們的可不是，是用心來回復，這點今我也些小慚愧，看來我生活的世界和你們的可不同……

魔狼露露

那个……这位仁兄，您有没有去"楼下"的灌水区看看呢？不过本人不推荐像楼主这样的好人去那里……不过要是好奇心旺盛的话，可以去看看，不過後果自負啊……這個版一般禁止灌水的，不過管得不是很嚴。和遊戲有關的東西，可以去"樓下"的遊子主題區。

希望樓主能喜歡這裡。

澳門讀者

我們的 ADSL 非常貴，200 多元才有 150 個小時上，是沒有月費包。而我們的 56K 還豈有此理，148 元才 70 個小時，真是……月費也沒有……

黄钱小妖

一家人，一家人啊！家游，家啊，不一样的。顺带说一句，偶可是从后院偷渡过来的，呵呵。后来，政府宽大发了绿卡，当了一任州长，现在草民一个，呵呵~~有空交个朋友哈。

魔狼露露

說實話，比新西蘭那邊好多了，論壇裹好多人在那邊花高價用 ADSL，速度也非常慢，而且價格極貴。

juventus

看了家几年了，一直觉得家最好。明年又要改版了，我很期待。

今年家送的光盘比较特别的说，除了网游，里面还有一些可爱的小玩意……

PS：用猫上网能够玩《天堂 2》吗？

狗子

欢迎欢迎，热烈欢迎~郁闷，刚才家里停电~

回楼主帖的可都是一群牛人啊（俺不是，俺是狗子^^），楼主多来~

跟国外的朋友聊过，其实国内的游戏杂志做的还是很不错的，虽然离那些最好的还有差距，但是正如楼上一些朋友所说，内涵是宝贵的财富~

fayeaki

澳门那里也可以买到《家》吗？看来《家》很厉害啊。

澳門讀者

我不是在澳門買的，我是在珠海的拱北買，不知你們去過沒有……

澳門是無一處何買到家游，我想澳門都很小人認識家游，因為每個人都看香港出的遊戲雜誌，真可悲……他們還未知道真正的遊戲雜誌是家游這些。放心，我會做多些宣傳……呵……



“家游派”俱乐部会员天地



★活动快报

1月10日，“家游派” 俱乐部现场换票活动在北京飞宇网吧拉开了帷幕，整个活动在紧张而有序的节奏中进行着。当天与会的读者达百余人，更令人感动的是，为数不少的读者早已等候在网吧大堂多时，等待活动的正式开始，其间也不乏现场入会的新朋友加入到“家游派”的大军中来。活动中，读者、编辑共聚一堂畅所欲言，彼此分享着在“家”的喜悦，读“家”的感想。活动在三个小时后圆满结束，“家游”的工作人员带着家友们的期盼与托付满载而归，再次感谢读者多年来对我们的支持。

（特别鸣谢北京飞宇网吧）



一、有关“家游派”俱乐部活动开展的进一步解释

近日在读者回信及“家游”网站帖子中看到部分家友的担心和疑问，故特别解释的是，“家游派”俱乐部作为刊社读编互动的重要组织形式，将在日后的杂志及家游网站中不断有活动推出，内容遍及全国范围的读者，不仅仅是在北京，请大家稍安勿躁。有关活动的系列宣传及报导会在杂志、网站中有跟进介绍。

同时，“家游”会在现有基础上，尽最大努力给全国读者创造更多的参与机会及物质回报等机会。保证俱乐部品质、打造一个真正的玩家与读者的乐园是我们创办俱乐部的最终希望。随着规模的不断扩大与内容不断的充实，并不排除会在以后活动中有参加要求限制，或是实行 VIP 资格限制等可能，让更多热爱游戏的朋友在这里得到展示与发挥的机会。

二、会员的身份确认

北京读者，会员身份的确认已经通过首次现场活动或邮寄方式得到了认可（收到“家游派”会员卡）。外地读者，我们会在春节前后集中完成“家游派”会员卡的邮寄工作，地址同样以调查表中您填写的地址及订阅地址为准，订阅全年的读者会在邮寄杂志时把卡夹带其中。

特别说明的是，因外埠的普通邮寄根据距离远近及当地邮政部门工作安排，在收信时间上会有所不同，正常情况会在4~7天左右，请大家留意查收。



此外，因目前杂志社没有专人进行网站维护，更新方面常存在一定的滞后情况，还请家友海涵。为了让全国读者对各类活动先睹为快，论坛中可能先行展示部分现场照片，随后给游骑兵埋头更新网站的时间。

我们期待、欢迎全国读者的参与，并会在读者、玩家朋友们建议指点中得到成长。再次感谢大家对“家游”一如既往的支持，我们会在2004年里继续努力。

最后，祝全国读者在新的一年里，工作顺利，学业有成。

家游派小工·绿草地

公告栏

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄2元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市813信箱
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100037
咨询电话：010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目“前瞻、评论和攻略”是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K文：“K文”之意取自“BBS上帖子超过1K就没人看”的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市813信箱《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100037
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

〔2003年第12期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	26.5%
还不错	59.2%
一般般	11.7%
不太好	2.4%
糟透了	0.2%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：明天你是否依然爱我
本期读者阅读最不舒适的版页：
极限攻略：英雄本色Ⅱ坠落

2003年第12期 家游
有奖问卷调查幸运读者名单

广东	陆娟华	江苏徐州	邱绎宇
天津	张腾	安徽淮北	王昊
浙江衢州	吴业兴	内蒙呼市	宋雪枫
广东东莞	蓝松青	辽宁沈阳	张伟
福建泉州	李靓	广西	黄菲菲
江苏连云港	李晶晶	北京	高钰捷
山东滕州	孟新淳	北京	刘乙晨
河南滑县	郭玮	山东济南	刘江
广西桂林	曾磊	重庆	汪杨
河南灵宝	焦海斌	湖北武汉	马龙
上海	华远	河北唐山	赵宏钧
广东深圳	唐莉	湖南长沙	李海龙
广东广州	郑傥	陕西西安	王潼生
山西太原	傅宁	四川内江	张全民
北京	马思涛	吉林延吉	高明

（以上读者各获得世纪雷神公司提供的《危机最前线2》1套）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。




ISSUE.114 2004.2
PLAY! 强攻
A3 全职业上手指南
A3 符文及宝石合成揭秘
巨商 新手任务攻略
雷霆战队 初级指导
就是让你眼馋 时尚数码产品大搜罗
PS2与硬盘的故事
超越善与恶 剧情攻略
复活 全攻略
WE7PC版《职业进化足球Ⅲ》研究
极品飞车:地下狂飙基本赛道攻克指南
文明Ⅲ征服世界
LOCK ON
AIR COMBAT SIMULATION

BEYOND GOOD & EVIL 超越善恶剧情攻略

文/风梦秋

注:

1、游戏中有些很有用的道具,如增加生命上限的PA1和购买气垫船部件用的珍珠;还有可以拍摄的生物资料,为了描述方便文中均未提及,而是作为附录列在文后。

2、游戏原始版本存在很多莫名其妙跳出游戏的Bug,建议使用升级补丁,只是进行到屠宰场一处需要用到双△钥匙的地方会遇到升级后才有的Bug。所以最好备份原本的exe文件(在游戏安装目录下,如"C:\Program Files\Ubisoft\Beyond Good & Evil\BGE.exe"),在进行到那里时临时替换。

HTV电视台记者Fehn Digler(迪格勒)以官方的腔调播报着新闻,他的语调平静,脸上甚至略带得意之色,似乎一切与他无关:战火已经燃烧至位于第四星系的Hillys(西莱斯)星球,这个平静的产矿星球已经被DomZ舰队完全包围。Alpha Forces(阿尔法部队)的最高指挥官Kehck(科尔克)将军现在向全体人民作最后的致辞。接着是一个强有力的声音:忠诚的西莱斯人民,接下来的战役将是非常艰苦的,但由于有我们英勇的阿尔法部队,你们……

不是每个人都有兴趣听这么无聊的东西,比如小朋友们,还有记者Jade(阿玉)。现在她正和一个小朋友一起,在海边,树下,海鸥的鸣叫声围绕中,对着美丽的太阳,吐纳。她闭着眼睛,但是当阴云遮蔽太阳,天空开了一个口子,DomZ的战机蜂拥而入的时候,阿玉立刻跳了起来,让小朋友跳到她背上,直奔他们居住的灯塔。她让小朋友去找Pey'j(阿J),然后启动了开关,防御罩打开了。她还没来得及松口气,它又消失了。机械的声音告诉她,她的账户不足350块,电力供应已被切断。阿玉差点晕过去:"这不是开玩笑吧?!"机械的声音:"谢谢您的理解。"



平静愉快的生活



被怪物抓住



拍摄生物

天上开始降下"流星雨",阿玉敏捷地躲开一颗,听到了孩子们为她担心的叫声。她赶紧叫道:"快进去!"但是迟了,一颗巨大的"陨石"坠落在孩子们面前,形成一个大坑,孩子们都掉了下去。随后从中冒出数条蛇形的怪物,孩子们被关在它们透明的胸腔内,逐渐失去知觉。阿玉心急如焚,瞄到掉在旁边地上的一根铁棒一头烧得通红,立刻操了起来,冲了上去,三两下就把几条怪物收拾了。孩子们落在地上,听阿玉的话逃开了。她松口气,走到坑边查看,却没发觉几根触手从地上伸出,缠住了她的脚,将她拉进了坑里。

坑里是一只巨大的怪物,顶端如章鱼一般有许多触手,中间则是一颗类似珍珠的东西,似乎是它的眼睛,伸到了阿玉的面前,说着外星语言,似乎说"少妮(Shauni)"什么。透过那眼睛她看到了一个幻像:一个祭司模样的高大怪物,这令她的神智逐渐模糊。这时上空传来一声大喊:"小玉!坚持住,俺来了!!!"跳下来的是一只矮胖的猪——她的阿J叔叔。他掉在怪物长长的身体上,令怪物受惊,缩回触手把阿玉丢下。阿J落地后将阿玉的得意兵器——如意棒丢给了她。趁阿J吸引了怪物的注意力,阿玉高举如意棒聚集能量(按住左键不放),使出绝招,击毁周围由坚硬触手形成的"篱笆",然后冲向那怪物,猛击它的眼睛。怪物在身前又生出一道篱笆,眼中冒出光束向四周扫射。阿玉立刻用绝招击毁篱笆,然后继续以连串的招式攻击,两三次之后便将怪物消灭,残留下那颗眼睛,还原成一颗纯净的珍珠。

阿玉跟阿J聊了两句,上前将它拿起。阿J笑道:"这下我们就有钱修理气垫船了,哈哈!"阿玉按下腰间综合型原子压缩器上的开关:"嘿,Secundo(小二)!帮我把这个扫进去,好吗?"虚拟人小二的影像出现在压缩器上,他将珍珠扫描进去,顺便告诉阿玉,刚才战斗后对她做了一遍检查,发现似乎有什么东西进入了她的身体。这时一道光束从上方射下形成悬浮电梯,一名巡逻兵下来告诉他们可以放心上去了,他们阿尔法部队会保护所有的西莱斯人民。

士兵，摄像机，迪格勒。“战争席卷西莱斯大地，无辜的人民遭到袭击。幸运的是，我们的精英部队又一次及时赶到。记者迪格勒在南灯塔为您报道。一些被DomZ抓走双亲的孩子被两位勇敢杰出的西莱斯人收养在这里。”迪格勒将话筒伸向阿玉：“小姐，有什么想对我们的观众说的么？”阿玉不知所措，这时阿J不客气地接口说：“呀，呀，你们这些家伙简直就跟子弹一样快么。继续保持碌碌无为的作风，哼，下次恐怕就剩不下什么东西给你们‘拯救’了。”迪格勒那得意的表情消失了，变得尴尬而恼怒：“CUT（停）!!! 嘿，你这平头百姓，念你的经去！小心你那猪嘴。”


合力推动发电机

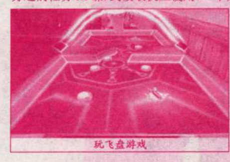
哈恩邀阿玉入伙

看着迪格勒带着士兵们离去，阿玉真正松了一口气：“多谢了，阿J，要不是你，我...”忽然她觉得天旋地转，倒了下去。耳边传来阿J焦急地叫声：“噢，亲爱的耶稣，快点，血清!!”

迷迷糊糊中，阿玉的耳边回荡起那句奇异的外星语言。她惊醒了，发现自己躺在家中，阿J和孩子们都在身边。阿玉坐起来，恢复清醒后，问：“还是没能量？”阿J摇摇头：“没有。灯塔正在遭受袭击，外面那些飞鱼随时会把我们干掉。”一个声音响起：“干嘛这么悲观？你们忠实的仆人小二已经找到解决你们财政危机的办法！”他的影像出现，告诉阿玉，科研中心的女主管正在收集星球上所有生物的照片，她可以靠这来赚钱。阿J叫起来：“你又来了，小二。是不是该给你检查线路啦？我们现在正在战争时期哎，小朋友。谁那么无聊会去收集这种东西呀。”小二反驳他：“你懂个啥，会呼吸的腌猪肉。对物种的控制是非常重要的耶!!阿玉，你找回相机试试看，就知道小二会不会给你们带来猪肉辣香肠了。”

刚好一位小朋友已经帮阿玉把相机找回来了，给旁边的甲虫拍了张照片（按Shift进入照相状态，按W/S缩放，当选择框完全呈绿色时按左键拍照），传送给科研中心，还真的收到了钱。从厨房拿了几块斯塔克斯（Starkos，补一格生命），上楼给胖狗以及两个小朋友各拍一张照，就有600块了。小二拨了350块到Optima公司，电力供应立刻得到恢复，防御罩启动了。打开楼上浴室的门，在里面找到了生理加速器（PA1，生命上限增加一格）。

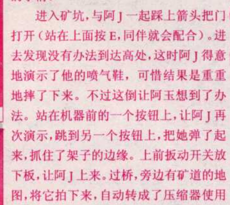
来到外面。在附近拍够八种生物后，科研中心送来了一个镜头，可以更大幅度地缩放。然后跟着小机器人进入对面的山洞，经过码头来到阿J的工作室，他正好修好了M碟读取机（可以在那里使用M碟，原有的Save碟可以用来存盘）。取得放在旁边的任务M碟，到读取机上使用，一个光头、留着小胡子的男人出现在屏幕上，声称受De Castellac（卡斯特拉克）先生的委托与她联系，这位先生希望阿玉到位于黑岛（Black Isle）上的古老矿山去。这件任务非常危险，因此他会付很高的报酬。听到这个名字阿J有点不自然，他说最好别去，很可能是个圈套。小二又出现了：“你得疯草病了吗（注：疯草病是动物得的）？我们现在很需要钱耶。”阿玉还是决定前往，阿J也只好跟着。


玩飞盘游戏

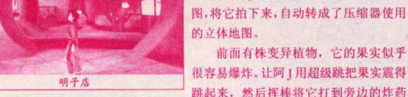
来到码头。桌上有两罐推进器（有限时间内令气垫船最高速度提升至三倍）和两罐修理器。阿J正在检查充电器，发现没有电池了。合力把旁边的发电机推过来（站在发电机一侧，阿玉就会做出推的动作，往前推的时候阿J会过来帮忙），给气垫船充好电。坐上直冒烟的气垫船，驶出山洞，前往附近的船坞，没想到还没到引擎就熄火了。这时歌声传来：“When your（当你的） mamma（“妈妈”） won't go（走不了的时候），you know（你知道），Mammago-go Garage（玛玛购船坞），you go（能让你走）。”船坞的工人派出了牵引船，把他们拖了回去。船坞有不少好东西卖，不过交易得用珍珠，目前只能用一颗珍珠购得高速发动机。出了店铺，气垫船已经就绪了。

刚驶出船坞，就碰到DomZ发动了第二次攻击，一条巨大的骨架蛇飞入海中。追着它不断射击，骨架一节一节脱落，最后剩下一个头高高跃起沉入水中，留下又一颗漂亮的珍珠。现在就可以安心根据地图前往黑岛了。途中发现有一栋建筑起火了，真奇怪，DomZ的流星雨居然穿透了防护罩？卡斯特拉克一直在发邮件催促，赶紧穿过市区来到黑岛。这时收到了军方发给市民的邮件，宣称来自彩虹女神网（IRIS Network）的叛逆者已在西莱斯出现，提供信息者将获高额报酬。

驶进洞来到码头，那个代理人已经恭候多时了。他透露了一个并不奇怪的大消息：阿尔法军队宣称会击退DomZ，但实际上他们在撒谎，DomZ怪兽已经侵入星球的每一个角落，就在这个矿井的底部就有一只双头怪。如果公众不能得到警告，很快它们的数量就会急剧增加。因此卡斯特拉克先生愿意付极高的报酬购买双头怪的照片。阿玉很爽快地答应了，这是当仁不让的事情。



彩虹女神网基地



明子店

进入矿坑，与阿J一起踩上箭头把门打开（站在上面按E，同伴就会配合）。进去发现没有办法到达高处，这时阿J得意地演示了他的喷气鞋，可惜结果是重重地摔了下来。不过这倒让阿玉想到了办法。站在机器前的一个按钮上，让阿J再次演示，跳到另一个按钮上，把她弹了起来，抓住了架子的边缘。上前扳动开关放下板，让阿J上来。过桥，旁边有矿道的地图，将它拍下来，自动转成了压缩器使用的立体地图。

前面有株变异植物，它的果实似乎很容易爆炸。让阿J用超级跳把果实震得跳起来，然后挥棒将它打到旁边的炸药箱处，爆炸后露出一个秘洞，里面有一些补给。然后如法炮制炸掉挡路的箱子。前面又有株变异海葵，里面伸出有毒的触须。攻击海葵令触须缩回去，同时掉出紫色的水晶（每个可自动换得5块）。前进至吊桥旁，“发射”爆炸果到装炸药箱的小车处，炸倒吊桥。过桥，将矿车推到尽头，转动开关令管道斜下来。爬上去进入通道。

穿过通道来到一座桥上，这里有许多变异怪物。阿J鲁莽地冲上前去，结果被水母电翻在地。赶紧上去帮忙，打通路后在桥的另一头与阿J协力打开门，进去来到了一间房间，这里有贩卖机和读取机，柜子里还有些东西，包括一袋合成食物（补满生命）和一柄切割钳。阿玉把钳子给了阿J，让他把铁门给剪开了。这时收到了来自彩虹女神网的邮件，宣称阿尔法部队是DomZ的同谋，呼吁大家加入彩虹女神网。

到地图处爬上旁边的通道口，回到了桥上。往回走，跳下矿车，过桥，剪开旁边的铁门。前进，吊桥没有放下，阿玉只能贴着边缘慢慢移过去，阿J赶忙叫了起来：“这我可干不了呀！”等阿玉到了对面他又叫了：“别丢下我！”到上面把炸药车推到靠近斜坡处，把炸弹果打过去令吊桥落下。阿J跑了过来，但身后飞出三只飞虫，死缠住他。赶紧上去帮忙，然后在他的帮助下跳到墙头上，来到门后，开门让阿J进来，让他剪开门，进入通道。

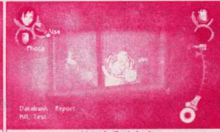
穿过通道来到一个巨大的洞穴，前进，碰到一株更大的变异海葵。让阿J将它踩扁，进入后面的通道，来到矿坑最深处，顺利拍下双头怪的照片发给卡斯特拉克先生。但似乎惊动了它，双头怪飞了起来。它会吐出毒雾，还会旋转身体用锐利的鳍阻止阿玉靠近。等它冒头时让阿J用超级跳跳到它头顶将它踩晕，然后上前一番毒打。很快双头怪就快不行了，它跃在空中，朝下“轰炸”。避开，等机会让阿J上去踩，不久它就趴下了。拿到珍珠后那个男子驾着轿车出现了。大家都以为卡斯特拉克先生坐在后座，却没料到那只是个空壳，里面其实藏着一辆出租车。“卡斯特拉克先生”此人根本不存在，这次的委托只是对阿玉的考验——他叫Hahn（哈恩），是彩虹女神网的成员。他载着两人绕往码头处，途中告诉他们，他们以为阿尔法部队多年来都在保卫人民，击退DomZ的进攻，其实那都是阿尔法部队骗他们的。实际上他们每救出一个人，就会抓走十个人。就像对待另外几百个星球一样，他们是在吸干这个星球的血。西莱斯政府已经被完全控制，无力反抗，唯有彩虹女神网可以阻止他们。他希望阿玉加入他们，一起找出这桩阴谋的证据，揭露给公众，让大家起来反抗，这样



刚被救出的“双H”神 清


独眼巨人


潜入工厂


拍下变异的士兵

才有希望。他让阿玉考虑好了之后到 Akuda Bar（阿库达酒吧）找“Peepers（窥视者）”。阿玉马上问：“你说找谁来着？”

回城找到阿库达酒吧，在楼上的窗口找到窥视者，说出暗号后他让阿玉猜球在三个杯子里的哪一个下面，他的动作故意放得很慢。猜中后，杯子下面变成了三号房间的密码条。将密码条扫入后旋转察看得知密码，开门进去，按照窥视者的建议到衣柜处察看，衣柜旋转把她带到了彩虹女神网的密室。

哈恩给阿玉介绍了几个成员，屏幕上还有一些人的头像，组织中大多数记者都在其中，他们来自全宇宙超过 13 个的星系。之后哈恩告诉阿玉，DomZ 的一颗炸弹在运河那里爆炸了，阿尔法部队封锁了那个区域，带走了那里所有的人，但是没有一家医院接收到了伤员。得知这个消息后，西莱斯的政府长官立刻与他们取得了联系，她想要提供帮助，但是她的总部正受到监视。根据他们掌握的情况，这些受害者已经被阿尔法部队的密探绑架，带往 Nutripils 工厂，随后他们可能会被用穿梭机送往旧屠宰场，然后再用军方的巡洋舰运往月球，还不清楚他们在那会遭遇什么样的命运，因为组织派去的特工从没有一个生还。四天前他们失去了与最好的特工“双 H”的联系，他被派去工厂，发回的最后一张照片上出现了“灵魂吞噬者”的可怕身影。现在只能由阿玉来继续完成他的任务。她得潜入工厂，拍得证据发给负责编辑和发行报纸的梅（Mei），她会立刻将它们公布，让人民了解真相。阿玉毫不犹豫地接受了任务，她也想了解真相，看看是哪一方在撒谎。哈恩还给了阿玉一张正式的城市通行卡，用它在步行区可以通行无阻。负责操作电台的尼诺（Nino）还给阿玉烧了一张 M 碟。里面的资料指出，打从战争一开始，阿尔法部队就被 DomZ 控制了。碟中还说明了任务的细节，她必须拍到受害者和士兵的照片，这些士兵必须是没有戴头盔的，好让大家认出他们。了解这些情况后，阿玉准备离开，这时哈恩询问她要用什么化名来发表文章，阿玉不假思索，马上回答：“少妮。”这令她自己也感到有些奇怪，但她没有多想。

现在可以去广场边的明子（Ming-Tzu）店购买动物探测器和珍珠探测器，那就方便多了。另外这还有卖动力素（增加气垫船生命 1 格）和超级攻击加强等物品。再到船坞用五个珍珠购得加农炮，出来后遇到又一次袭击，城市入口的门关闭了。从右侧的水道绕到城市北面，来到工厂入口处，击毁守门的飞行器（按住左键不放锁定目标），进去。

登陆后爬到高处，把控制台上的条形码拍下来发给长官，她很快就把密码发了过来。输入密码，进入后面的通道，剪开铁丝网，进去跃过激光束，关掉它让阿 J 过来。把箱子推到电流处挡住，跳过去来到一个大厅，下面是水池。地上和墙上有“吞噬者”留下的发光足迹。先进入标有实验室（Laboratory）字样的门，来到实验室西翼。进入电梯让阿 J 按开关送她上去，到上层发现前面有电流。这时出现一个机器人，将它打到线圈旁，它爆炸时将线圈也炸毁了，电流消失了。进入前面的房间发现“双 H”被关在一个容器内，顶部有一只邪眼朝下发出绿色能量，将他缠绕，他显得十分痛苦。拍下他的照片发回去，再次获得长官的帮助得到密码，取得一只可以发射回旋镖的手套，发射回旋镖（按 Shift，然后用右键攻击）攻击那个“眼球”，救出“双 H”，他有些迷糊，他说这台机器正把他的脑子变成果冻，要是她再晚来一会儿他就没救了。让他帮忙撞开铁栅栏，结果他冲过头掉了下去，抓住了一根铁管，让阿玉不用担心，说完又掉了下去。


围墙上的缺口

前进回到大厅，上面跳下来一只绿色的独眼巨人。阿 J 高喊着：“超级跳……”冲了过去，被巨人一把抓在手里。现在阿 J 只能改口叫：“救命……”上前一番攻击，巨人跳到了高处。正好让它尝尝刚入手的回旋镖，连中几发后它又跳了下来，接近它时它会发出防护波，只能退开来继续发射回旋镖。这家伙也不笨，举起阿 J 当挡箭牌。阿 J：“嗷！小玉，你瞄准点！”这时立刻冲上去痛打一番。如此反复，最后将怪物击毙落在水池中，现在麻烦了，得想个办法下去拿珍珠。阿 J：“谢谢你，小玉，如果不是你，我的下场就是躺在银餐盘里，嘴里还要放上一颗苹果。”阿玉：“甭说了，说得我都饿了，早知道不救你了。”这时收到了组织的消息，他们说“双 H”发去了邮件，他没事。

进入标有 Electronic Room（电房）字样的门，通过摇晃的断裂电线，用回旋镖把风扇打到另一边接通电流，开门来到机房。摧毁一个小机器人得到△钥匙，用钥匙暂时关闭发电机，取下两个保险丝。回到大厅，把保险丝安到电梯右边的槽内，让阿 J 把左边的机械装置修好，发射回旋镖切断拉着电线的带子让它垂下来，让线圈处的电流通到电梯，电梯启动了，虽然只是勉强修好的，还是把他们送上去了。门开了，阿 J 突然拿出一张 M 碟，说是前不久送到的，他一直都忘记拿出来了。阿玉责怪他：“怎么不早点拿出来？也许是什么任务呢。”

和阿 J 配合打开门，消灭怪物。这里有道沉重的大门。爬到上层，踢开铁板，沿通道来到上层的天桥上。下面的流水线上传送着的箱子里装着黑色的容器，经过扫描器时，屏幕上显示出人类的骨骼，作为证据拍下来。正要回去跟阿 J 会合，却听到他的叫声传来，赶紧跑回去，却只看到不知死活的他被士兵拖走（阿 J 身上的生理加速器都会掉下来），那道沉重的大门又落下了。门上有个窄窄的小孔，把旁边的木箱拖到门边，从小孔处用回旋镖击中开关把门打开。

旁边有台读取机，阿玉想起阿 J 刚才拿出来的那张碟，放进去一看，原来是阿 J 给她的信。他提到当年他跟阿玉的父母是很要好的朋友，二十年前因为得罪当权者不得不分离，阿玉的父母为了她的安全，将她交给阿 J 抚养，于是阿 J 就带着她来到了平静的西莱斯星球。接下来他告诉阿玉，当年他们是乘坐“白鲸号”到达这里的，那是由他设计并与阿玉的父亲共同建造的太空船。这艘船现在还藏在他们的住处，只是他还没有将其完全修复，那个隐藏的地点需要在每个控制台输入一串密码才能打开。最后他说“无论发生什么，祝你好运，小玉……”。


射击对面的开关


躲在迷雾中



与政府长官会面



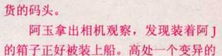
收到“野猪”的呼叫

踢开铁板钻进旁边的通道，爬上梯子听到了“双 H”的声音，他在一道铁栅栏后，叮嘱她小心。慢慢钻过低矮的通道（小心老鼠），贴着墙从水池边移过，猫着腰从两个士兵背后溜过去，前进至一道沟渠边，发现“双 H”在对面，被火焰挡住了去路。发射回旋镖连续射击下面的三个开关帮助他通过，然后让他帮忙按开关暂时关闭激光束，通过后“双 H” 告诉阿玉，可以悄悄接近士兵身后踢他们的氧气罐来对付他们。

继续前进，来到之前那座天桥的下方，等箱子移过去挡住士兵视线的时候过去跟着箱子移动，得以通过。然后从右边箱子堆的缝隙处来到储藏室，从前面的缝隙处来到一个浸着很多圆球的巨大容器旁，后面有一个士兵。按下开关让圆球滚下去，吸引士兵过来，赶紧沿着容器绕过去。

流水线上机器正给箱子里装入那种圆球。按下旁边一个按钮取出五号 M 碟，旁边柜子里装着阿 J 的东西，包括他的喷气鞋。前面的路口有电流，怎么通过呢？这时正好出现了两台机器。将其中一个打到线圈旁爆炸，再把另一个“赶”到另外一处线圈旁爆炸，这一处是通往计算机室的，在这里可以取得六号 M 碟。在旁边的读取机上察看，五号碟是那条生产线的监视录像：不久就听到了阿 J 的喊叫声：“监工！放我出去！！” 然后一个士兵走了过来，传来通讯的声音：“你有没有把他扒光以便打包？”说话间一个箱子被传送了过来，阿 J 的大脑袋还露在外面，他还在叫喊：“凶手！！暴徒！！”。士兵说：“确定无误。连身衣和鞋子都已锁在柜子里。”六号碟则是阿尔法部队的各种兵种和装备的资料。

离开计算机室继续前进，来到另一条传送带旁，跟着箱子移动到尽头，扒住箱子，让抓手连箱子带人抓到另一边去，顺着传送带来到控制室外，绕到正对控制室的地方。“双H”在左边栅栏的后面露了一大脸，吩咐她赶紧拍照。控制室里的士兵没戴头盔，他的脸非常恐怖，显然已经被DomZ感染了。拍照发回去，然后进入旁边的通道，前进，途中取得□钥匙，最后回到之前一个控制台处，把条形码拍下发给长官，由于已经收集到证据，她愿意再次帮忙。输入密码开门来到装货的码头。





潜入阿尔法部队总部



得手后逃离

阿玉拿出相机观察，发现装着阿J的箱子正好被装上船。高处一个变异的指挥官正在向一只大邪眼汇报，他正说到手下已找到并消灭所有入侵者的时候，才注意到了下面的阿玉……他赶紧要亲自下去对付阿玉，但邪眼没有给他机会，将他电死了。它转过来对着阿玉，透过邪眼阿玉又看到了那奇异的幻像，邪眼趁这机会发射了一个小邪眼过来，幸好阿玉没有被迷惑，及时闪开了。这时船已经开走了，阿玉想要追上去，但是码头太高了爬不上去。这期间小邪眼用电流把墙上的铁罩吸过来，钻了进去，又吸了两根抓手过来，流出粘液裹住，给自己做了一个躯体。上前与它战斗，发现攻击它的一条腿会让它抬起腿来，但这无济于事。这时“双H”从管道里滑了下来。再次上前攻击怪物的腿，立刻让“双H”攻击它的另一条腿，就可以让它失去平衡一头栽到中间的坑里。绕到中间用回旋镖攻击里面的小邪眼。如此反复，四次之后它就完蛋了，最后铁罩飞出去刚好砸坏了出口处的线圈。阿玉毫无胜利的喜悦，她看着屏幕，感到很难过。上面显示着“目的地：屠宰场”。这时军方的邮件发来了，宣称彩虹女神网企图对工厂发动恐怖袭击，但感谢阿尔法部队，生产线被保住了，有一部分歹徒已被抓获。

进入通道，一路返回到工厂入口处，让“双H”撞开桥对面的铁栅栏，进入房间，安上保险丝，升起闸门。这时“双H”身体散发出绿色雾气，他说有什么东西从里面吞噬他的身体。他只能坚持4分半钟，必须赶快把他送到基地去。下去进入气垫船，先驶入正前方的通道，右拐来到大厅下方拿到珍珠，然后离开工厂，路上避开飞船投下的水雷，赶回酒吧。



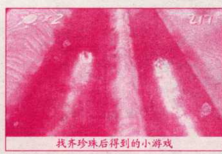
驾飞船对付骨架蛇

“双H”倒下了，大家赶紧上前抢救。这时阿玉又看到了幻像，一个声音让她用灵魂换得她朋友的解脱。这时梅给“双H”打了一针，他脖子上的小邪眼消失了。他们接下来的目标当然是屠宰场，被捕的人们和阿J都被送去那里了。哈恩还告诉阿玉，她从工厂发回的消息在民众中引起了巨大反响，他们自发支援了很多的珍珠。

阿玉本想让“双H”留在这里休息，没想到刚出密室他就跟出来了。一起去船坞用15颗珍珠购得跳跃包，然后驶到灯塔处跳过海面上的激光束，驶向屠宰场所在的岛屿。进入洞穴参加Race3，赛道正好经过屠宰场的围墙，根据资料，那里有一个缺口。比赛中经过一个靠左的加速区后左边果然有一条通道，入口处有激光束挡住，快速冲过去跳进通道，来到了屠宰场。

沿着破烂不堪的道路高速前进，跳过断处，避开一只巨大的机械蜘蛛往下发射的激光束，最后来到一小片水域，把铁箱小心地推进洞穴里，撞毁挡住狭小通道的障碍。击毁水雷。赶紧冲进去，上岸。合力将门推开，露出后面的水道。回到船上借助斜坡冲到岸上，驶进水道。借助木箱躲开激光束，驶进通道，被风扇吹到遍布水雷的水域，驶上坡，顶住风扇的风力，躲开水雷，冲进通道。击毁水雷，落到下面的水域中。驶进前面的水道（左边的是回到赛艇场），前进来到屠宰场入口处，上岸射击高处的开关升起铁栅栏。但驶过去后它又落下了。

前进，前面又有一道铁闸。上岸，爬到高处。射击对面转动齿轮后的开关将铁闸暂时升起，直接挂下去，上船驶到铁闸后。前进，来到一圈宽阔的水道处。驶上斜坡，靠岸进入通道。搭移动平台到对面。前面戒备森严，好在地上弥漫着浓雾，可以躲在里面。等待四个哨兵转身的时候翻过坎，小心翼翼地到达对面，进入通道。前面的电梯缺少保险丝。踢旁边的接线盒造成短暂的停电，在通道尽头处取下保险丝，回去接上，搭电梯来到上层。利用机器人炸毁线圈，进入通道，看到外面有没有标志的穿梭器飞过，看来那就是运送受害者的了。前面的通道有四个士兵把守，等待机会跟在巡逻兵的后面通过，右拐（往前是回到看到穿梭器的地方）来到流水线旁。前面是电梯，门口通着电流，拐进旁边房间，推开箱子露出洞口，踢流水线旁的接线盒造成停电，赶紧爬进洞口，越过激光束，取下保险丝切断电流。现在可以去搭电梯了。



找齐珍珠后得到的小游戏



前往月球

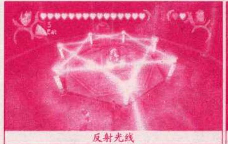
来到下层，躲在暗处避开坡上守卫的视线，进入坡下的门。钻过低矮的通道，等守卫站在平台上的时候射击开关让他被电毙，搭平台过去。避开三个士兵，接上保险丝升起闸门，与“双H”会合。往前走来到中央大厅的一侧，透过玻璃窗可以看到穿梭机正把装着受害者的箱子卸下来，赶紧作为证据拍下来，然后回到读取机旁，消除激光束，出去回到船上。

毁掉障碍驶入中间的水道，在尽头处上岸。让“双H”撞开铁栅栏，爬上高处，穿过通风管道，来到流水线上方的桥上，解决守卫按下开关打开门，赶紧冲过去，前进来到另一座桥上，落到下面的房间里，避开三名守卫的视线进入通道内，来到一个悬浮电梯旁。把木箱推到升降平台上，下去取得保险丝，借助木箱回到上面。上坡，安好保险丝，按开关把门升起，钻进去来到流水线旁。前进来到通着电流的地方，踢接线盒切断电流，下去与“双H”会合。穿过遍布地雷的通道，来到一个大房间与成堆的大三叶虫展开混战。然后爬上高处，让“双H”震动接线盒切断电流，上去避开三个士兵来到中央大厅另一侧。前进途中射击士兵背后的气罐让他掉下去，最后来到较低处的一个平台，解决两个士兵，取得保险丝。透过中央圆柱的玻璃窗，可以看到里面的容器正在培育怪物，拍下来。然后回到通道内，安好保险丝，搭移动平台回去跟“双H”会合，出去回到船上。

上岸。在读取机旁爬上高处来到铁闸上，让“双H”按下开关令铁闸升起，得以爬上更高的地方，进入圆形的舷窗，下去将机器人打到线圈旁爆炸。进入通道回到外面，再跟“双H”一起进来，拍下地图，合力推动箱子，爬进通道，来到刚才的房间，让“双H”撞烂铁栅栏。进去解决士兵，搭“地铁”到另一处地方。（注意：往前走会遇到三个小机器人，在这之前应该换回原始1.0版的执行文件，否则在消灭三个小机器人以后会遇到Bug，钥匙不会掉出来，那时候再怎么样都没用了）利用小机器人摧毁线圈，其中一个机器人被消灭后会掉出另一把△钥匙，拿一把给“双H”，让他配合一起用钥匙开门进去。让“双H”冲过去按开关暂时关掉激光束，赶紧通过。最后来到一面玻璃窗边，看到中央的圆柱内，那些受害者正被装进DomZ的容器内。拍照后发回去，然后开门，一路回到船上。

绕到旁边的水道，冲上斜坡撞倒铁板回到铁闸另一侧，返回屠宰场入口处。路途中已经收到长官发来的密码，用它升起铁闸，往外驶去，进入左边的水道回到赛艇场，出去时遭遇了又一次袭击，另一条骨架蛇出现了，不过它是在空中飞翔的，用炮击将它消灭，然后返回基地。

长官已经等候多时了，她和阿玉终于见面了。这次她又提供了更多的帮助——一把☆钥匙。突然广播里传来了呼叫声，伙伴们说那是他们数周来失去消息的首领“野猪”。而那个声音，正是可爱的阿J叔叔。同伴们都不清楚这一点，因为他们也从没见过他。阿J说他们正被带往月球，让阿玉看他留下的那张M碟，找到那艘飞船。说到这里，那边有人来了，通讯中断了。尼诺制定了一个计划：阿尔法部队是用安置在月球的远程发射机来进行宣传的，正好可以来个“以彼之道，还施彼身”，只要能找到阿J的飞船到月球去，就可以把报道用发射机向全体人民广播，让所有人都认



反射光线



拍下将军与邪眼会面的照片



将军的末日

清真相。这时候阿玉又收到了官方的邮件，宣称彩虹女神网的报道是精心设计的骗局，是诽谤。

回灯塔寻找线索，询问“双H”，他建议一起再看一遍那张碟。看完之后他建议好好看看阿J的鞋子。仔细观察一番（物品栏中按空格键），发现两只鞋底各有一串密码。在船坞就有一个与碟中最后一幅画面相同的图案，移开后出现了控制台，输入左脚的密码，正确。接着回到灯塔中，在二楼的卧室发现了第二个控制台。回到码头，控制台的键盘已经翻了过来变成一个按钮，按下后一面石壁移开了，现出后面一个巨大的洞穴，飞船就在里面。

洞内的桌子上有一张M碟和一个平衡器，碟上内容是飞船的检查报告，说明还需要购买一个平衡器和太空飞行所需的发动机。先去船坞买了一个平衡器，出来却发现灯塔被摧毁了！回去孩子们已经不见了。阿玉靠在墙上，慢慢地，慢慢地，滑下去坐在地上。抚摸着跑过来的胖狗，无力地说：“你以为你很能干，可是什么都改变不了……”。“双H”看着她，然后告诉她：“阿J还活着呀。孩子们也没有死。”

安好平衡器，进入飞船内，驶出洞外，把气垫船也结合上。这时DomZ又发动了一波袭击，又一条骨架蛇，正好测试一下飞船。消灭后到处去收集珍珠，凑够数量后降落在船坞，进去购得发动机。现在可以前往月球了。（回到大地图上按Q。）

飞抵月球，从发射机后方飞进去着陆。在旁边的房间搭电梯下降到DomZ基地内。进入通道，尽头柱子（A）上有面镜子反射上方透下的光线。从旁边台子上取得镜子，安到另一侧，升起一根柱子（B）。旋转柱子A让光线反射到柱子B上面，再旋转柱子B，发射到电梯旁边，令石笋收缩，过去取得镜子。再次旋转柱子B反射光线到对面晶体上打开通路。过去安好镜子升起柱子C，旋转它，光线射到旁边通道里的柱子D上，在它旁边还有柱子E和F。这些柱子无法旋转，只能射击上面的“耳朵”旋转镜子，让光线直射到通道口上方的晶体上。

穿过通道，走过长长的桥，来到对面洞穴中。在很多道屏风的中间，阿J被冻结在桔黄色的晶体内。旋转柱子让光线围成一圈，令外围的屏风降下去。再略微旋转顶端的柱子，令光线形成七角星的形状，第二道屏风下降了。再次旋转那根柱子，形成一个更细的七角星，最后一道屏风下降了。让“双H”撞碎晶体救出阿J，但是……“双H”听了听他的心跳，摇了摇头。“我会回来的，我会把你带回家去。”阿玉跪在他身边、抓着他的手说。



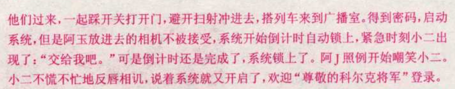
进入前面的通道，拍下地图，从玻璃门旁边的缝隙挤进去，搭悬浮电梯上去，再搭另一电梯下去，进入通道，搭蓝色悬浮电梯下去，来到有很多电梯的地方，转来转去，最后搭绿色的电梯下去，在通道尽头处，透过半透明的墙壁可以看到外面是个大洞穴，壁上那些受害者都被困在绿色晶体内。下面科尔克将军正跟邪眼谈话：“别忘了我们彼此需求。”邪眼：“我感觉生命正离我而去。你可以利用我最后的能量，但要帮我找到那个女孩！”接着它反复提到了“少妮”和“少妮DomZ”，似乎对她有什么企图。拍下照片发回去，然后返回，途中还能听到邪眼的声音，说她拥有能量，有了她就可以拯救他们，而不需要靠那些抓来的人类来提供能量。

经过阿J身边，进入洞穴。压缩器发出了信号。阿玉无精打采地按下按钮。组织发来的消息，说他们居然收到了首领的邮件！阿玉愣了一下，然后转身往回跑去。阿J！他说自己的确是死了，但阿玉救了他，在抓着他的手的时候。她不是一般人，在她身体中一直隐藏着巨大的能量，现在它被激活了，阿玉开始感觉到了。孩子们被带去大洞窟了，现在只靠他们几个救不了，得先唤醒西莱斯的人民，才能大举进攻月球基地。



与祭司的决战

回到飞船处。按旁边的开关把箱子移到上面，再射击对面的开关把箱子移到飞船上方。爬上高处扒住箱子，让“双H”按开关把箱子移到飞船上方，落下到另一个箱子旁。射击对面的开关，立刻扒住箱子，被吊到对面。转动开关搭起桥让他们过来，一起踩开关打开门，避开扫射冲进去，搭列车来到广播室。得到密码，启动系统，但是阿玉放进去的相机不被接受，系统开始倒计时自动锁上，紧急时刻小二出现了：“交给我吧。”可是倒计时还是完成了，系统锁上了。阿J照例开始嘲笑小二。小二不慌不忙地反唇相讥，说着系统就又开启了，欢迎“尊敬的科尔克将军”登录。



广播成功了，西莱斯政府发来了邮件，说得知真相的人们开始把阿尔法部队从西莱斯赶出去，新闻记者再次证明了他们在历史上的重要作用。这时气急败坏的敌人启动了自毁装置。赶紧逃回到飞船上。但正要飞离月球的时候却被将军操纵的机械蜘蛛用引力流给吸住了，被拖在后面。一番激战将蜘蛛摧毁，但飞船仍然被吸着。只能把气垫船放下来，登陆机械蜘蛛内部。在上层的控制室见到奄奄一息的将军，他还在说着恶毒的话：“你所爱的人都死了！”后来又说：“他在寻找你。他已经追踪你几个世纪了。你的日子屈指可数了。”阿玉准备用回旋镖对付他，但他已经不行了。临死前他说：“愿黑暗天使们恢复往日荣光……”


致命一击

关掉引力波，回到飞船上。准备回去救人。这时候基地的防护罩关闭，里面飞出了许多飞行器。激战中西莱斯的战机赶来增援了。在基地的起降平台上登陆，搭电梯进入大洞窟。

祭司已经在等候。它说：“你终于回到我身边来了。你为你的主人做得很好，把西莱斯人都引来了。”阿玉眼中发出绿色的光芒，被控制了。在外面，保护罩再次打开，光束将西莱斯战机都吸住了。祭司告诉阿玉，她不是一般人，阿J隐瞒了她的身世。阿J试图上前阻止，结果被吸了过去。祭司继续说：“你是我能量的源泉，力量的工具。他们把你带走，企图借此来消灭我。但我活了下来，依靠那些祭品。他们把你变成了人类，但你跟他们不同，你是我的，少妮。我将除掉你人类的那部分。”这时“双H”冲上前去，用盾挡住了他发过来的光线，阿玉清醒过来了。

激战开始，消灭一批怪物后，射击发激光束的邪眼。接着祭司用蓝色的牙保护自己，放出了一堆阿J样子的怪物。让“双H”震飞他们，再打过去毁掉那些牙，然后击中祭司胸口的邪眼。这时它将“双H”吸了过去，放出邪眼来。一番痛打（它是按左、前、右的顺序出现的，两遍之后会出现在顶上，躲开后出现在旁边，之后是后面和前面，只要这样连续击中，它就会停止攻击）之后它收回了邪眼，放出“双H”模样的怪物。消灭之后水淹没了它的双手，它用意念影响了阿玉的行动（控制方向颠倒）。消灭一些怪物后再次与邪眼战斗（这次的顺序是左、右、左、右，然后出现在上方），最后阿玉将如意棒插入邪眼中，给了它致命一击。

阿玉的身体放射出光芒，祭司将她捧起，洞窟壁上的人们都被解救了，赶来的人们看到了这一幕。阿玉睁开眼睛，笑了。

最后，回到了灯塔的阿J在废墟中看着太阳，忽然身体开始颤抖，他看着自己开始肿大的手，冒出了一颗邪眼……■



附录一:珍珠

No.1:打败第一个 BOSS。

No.2:打败第二个 BOSS(骨架蛇)。

No.3:大地图,灯塔旁岛上通道(Looter's Cavern 1)里遇到强盗,一路追到洞穴里将其击毁获得。

No.4:拍完第二卷胶卷。

No.5:在阿库达酒吧玩桌上飞盘游戏赢得。

No.6:酒吧内两人聊天的桌上看到二号房密码,房内柜中。

No.7:拍完第三卷胶卷。

No.8:进城往西可到赛艇场,参加 Race1 获胜取得。

No.9:Race2 获胜。

No.10:打败双头怪。

No.11:拍完第四卷胶卷。

No.12:从船坞旁边的岛上通道进去来到 Vorax's Lair,入口的铁丝网需要阿 J 用切割钳剪开,里面有一条带着珍珠的飞虫。把小甲虫打飞过去就可以撞倒第一道桥。

No.13:酒吧一号房内的客人由于过去的不幸对阿尔法部队满怀恨意,透露了他们储藏柜的密码,到广场边用□钥匙打开一间储藏室,找到柜子。

No.14:以 3000 块从酒吧附近广场的店铺购得。

No.15:在明子店以 3999 块购得。

No.16:明子店旁的房子,进入后推开柜子,爬进后面的通道,到有很多传送带的地方,通过后找到。

No.17:拍完第五卷胶卷。

No.18:城市外围右侧的水道,用加农炮击毁巡逻船后,进入旁边岛上的通道(Looter's Cavern 2),追到洞穴深处击毁强盗车。

No.19:工厂内实验室里的冷藏库。

No.20:击败工厂的 Boss。

No.21:摧毁关着"双 H"的容器。

No.22:消灭"吞噬者",离开工厂前升起闸门,开气垫船过去拿到。

No.23-27:从工厂返回基地后获得。

No.28:拍完第六卷胶卷。

No.29-38:用☆钥匙消除广场边的激光束来到阿尔法部队的总部,避开士兵的视线来到顶楼的房间,开门来到储藏珍珠的地方,从出口出去,在阿尔法部队长官和士兵的追捕下在屋顶上一路狂奔,最后得到"双 H"的接应利用大屏幕飞行器逃离。

No.39-41:从城市外侧水道内的通道进入阿尔法部队营地,用□钥匙开门。

No.42-44:让"双 H"撞开步行区的一道门,小心避开士兵,踩下开关,依靠翻滚躲开旋转的激光束,翻进门内来到阿尔法部队的仓库,拿到一颗。再通过有两道旋转光束的地方来到另一间仓库拿到另外两颗。出门后在重重围追堵截下逃出。

No.45:从屠宰场返回后再次玩飞盘游戏赢得。

No.46:完成工厂任务后以 3000 块从酒吧附近广场的店铺购得。

No.47:完成工厂任务后在明子店以 3999 块购得。

No.48:在屠宰场,搭悬浮电梯到上层,避开两个士兵,取得珍珠。

No.49:得到跳跃包后,在灯塔旁边的小岛通道里(Looter's Cavern 4)追击强盗。

No.50:从屠宰场返回时消灭骨架蛇。

No.51:得到跳跃包后,在西南边的小岛通道里(Looter's Cavern 4)追击强盗。

No.52:屠宰场与小机器人战斗时炸掉旁边的两道激光束(旁边的□开关可以让小机器人再次出现)。

No.53-64:完成屠宰场任务返回基地获得。

No.65:得到跳跃包后,城市西边激光束隔开的区域,尽头有个箱子。

No.66:完成屠宰场任务后从明子店以 3999 块购得。

No.67-69:用△钥匙打开酒吧对面的门,进去避开激光束逐层下落,悄悄跟在两个巡逻兵后面到对面爬上梯子,进入通道,在途中的缺口处发射回旋镖射击开关关闭激光束,下去拿到珍珠。然后用□钥匙开门出去,避开巡逻兵,按开关开门,赶紧出去。来到升降平台上,上升过程中,不断转移位置,借助两个箱子避开两边士兵的视线,到上层爬上箱子穿过通道,与"双 H"会合。

No.70:屠宰场有四名士兵看守的通道拐角处,爬进低矮的洞口。

No.71:Race3 获胜。

No.72:Race4 获胜。

No.73:启动飞船后战胜骨架蛇。

No.74-88:得到飞船后前往黑岛山顶火山口天池,进入洞穴对付一群携带珍珠的飞虫。

附录二:生理加速器

1、家中浴室。

2、黑岛矿坑中贩卖机上购得。

3、进入黑岛矿坑入口旁水池边通道,剪开铁丝网下去。

4、从酒吧附近广场的店铺购得。

5、从明子店购得。

6、Vorax's Lair 入口处。

7、工厂机房(战斗中引机器人到线圈旁爆炸)。

8、工厂内蓝色光束处两个士兵身后房间柜子里。

9、击败工厂 Boss 后出口处的容器内。

10、在屠宰场搭电梯到上层后,从左前方低矮的洞口钻到流水线旁。

11、屠宰场搭电梯到下层,坡上守卫背后的房间里。

12、屠宰场经过悬浮电梯后,来到流水线旁,扒住箱子,被抓到流水线上方,落在旁边的凹槽内,钻过低矮通道来到一个房间取得。回到凹槽按开关消除激光束,钻过通道回到流水线旁。

13、在月球上的发射器内登陆后。

附录三:动力素:

1、从船坞购得。

2、从船坞购得。

3、从明子店购得。

4、屠宰场从圆形舷窗进入的房间内。

5、阿尔法部队营地内(从城市外侧的通道进入)。

6、黑岛山顶洞穴入口处。



附录四:M 碟

1 号:原有的储存碟

2 号:任务碟

3 号:第一次到基地得到

4 号:阿 J 给阿玉的信

7 号:飞船检查报告

8 号:第七卷胶卷拍完后得到的生物照片全集。

9 号、10 号:彩虹女神杂志 511、512 期,向明子说出暗号后在储藏室找到。

11 号、12 号:彩虹女神杂志 513、514 期,完成屠宰场任务后,向明子说出暗号,在储藏室找到。

13 号:存档处有一个"Internet Code",登录官方网站,点击"ACCESS THE DARKROOM"按钮,注册后会有一个"破解西莱斯新闻网站"的"Mission",完成后就可以获得酒吧内那个储藏柜的密码(随机的),里面是飞盘游戏的碟。

14 号:找齐 88 颗珍珠后得到的双人玩小游戏。

BEYOND GOOD & EVIL

序号	名称	酬劳	地点
1	ADALIA OCTOPUNCTATA 甲虫	150	家中
2	CANIS CANIS 胖狗	100	家中
3	CAPRA SAPIENS 西莱斯居民	350	家中
4	HOMO SAPIENS 西莱斯居民	200	家中
5	MUSCA SAPROPHAGIA 苍蝇	150	家中（踢厨房的木桶）
6	LARUS ALBUS 海鸥	400	灯塔上空（非大地图）
7	LUTRA ERECTA 直立水獭	1000	灯塔顶上（非大地图）
8	PRIODONTES CAMPESTRIS 金毛鼠	150	灯塔外
9	LAMPYRIS CAMPESTRIS 萤火虫	300	灯塔外
10	SUS SAPIENS 阿J	600	-
11	DIPNEUSTES TRILINEATUS 肺鱼	400	灯塔码头
12	RHINOCEROS SAPIENS 工人	300	玛玛购船坞
13	RASCAX CAERULEUS 鲉鱼	300	海上（船坞附近）
14	TERATOSAURUS IMPERATOR 骨架蛇	2000	海上（Boss）
15	LYCOPERDON FUGIFERUS 爆炸果	400	黑岛矿坑
16	ANEMONIA MUTABILIS 变异海葵	500	黑岛矿坑
17	CROCHAX VELOX 大飞虫	1000	黑岛矿坑
18	CYANEA URTICA 水母	700	黑岛矿坑（桥上）
19	PELAGIA PACHYDERMIS 硬壳水母	800	黑岛矿坑（桥上）
20	ALICIA SPLENDENS 象鼻子	300	黑岛矿坑（桥两边）
21	SPONGUS GLUANTEUS 龟壳	500	黑岛矿坑（桥旁边的岔道通往一个小洞）
22	HELIX RUPESTRIS 巨型蜗牛	500	黑岛矿坑（桥旁边的岔道通往一个小洞）
23	AMOEBA POLYPODIA 发光阿米巴	750	黑岛矿坑（让壁上的桥落下来后进入壁上洞内）
24	PLANARIA RUPESTRIS 夜行虫	500	黑岛矿坑（房间里有个接线盒，踢了可以让灯暂时熄灭，就会出现在天花板上）
25	NAUTILUS FLUOREUS 鹦鹉螺	500	黑岛矿坑（接近尽头处的洞穴）
26	PALINURUS RUPESTRIS 大甲虫	900	黑岛矿坑（接近尽头处的洞穴）
27	PTEROLIMAX GIGANTEA 双头怪	3000	黑岛矿坑（Boss）
28	ASTACUS ERECTUS 蟑螂	400	黑岛矿坑（入口旁水池边通道）
29	PAPILIO PILOSUS 粉红色虫子	300	黑岛矿坑（水池旁通道出口对面）
30	AQUILUS SAPIENS 店铺老板	300	步行区
31	TAURUS SAPIENS 酒保	350	阿库达酒吧
32	CARCHARODON SAPIENS 客人	400	阿库达酒吧
33	FELIS SAPIENS 梅	400	彩虹女神网基地
34	WALRUS SAPIENS 明子	300	步行区（明子店）
35	KOI KUMONRYU 观赏鱼	300	步行区（明子店）
36	MEGAPTERA PURPUREA	2200	海上（黑岛附近，买到加农炮后才会出现）
37	BUFO ERECTUS 步行蟾蜍	450	Vorax's Lair
38	MACROPODIA OMNIVORA 类似蛆的生物	400	阿尔法部队营地
39	VORAX NOCTURNUS 飞鱼	500	工厂（入口处）
40	RATTUS GIGANTEUS 老鼠	200	工厂
41	CYCLOPEUS PALUSTRIS 独眼巨人	3500	工厂（Boss）
42	AEDES RAYMANIS 伊蚊	800	工厂（实验室冷藏库骨架的鼻子上）
43	SARCOPHAGUS DOMZII DomZ怪兽	900	工厂（修好电梯后到上层遇到的敌人）
44	RATTUS ALBUS 白老鼠	750	工厂（过天桥后通道中）
45	BLABERA GREGARIA 蠊虫	700	工厂（在储藏室按按钮打开一个箱子，放进一块斯塔克斯引诱）
46	ARACHNIS VIRIDIS 绿蜘蛛	350	工厂（经过巨大容器后）
47	MANTA MAGNIFICENS 蝠鲼	850	海上（屠宰厂附近）
48	MEGAPTERA BOREALIS 鲸	2000	海上（屠宰厂附近）
49	ANGUILLA BIFIDA 水蛇	600	屠宰场（开始处的水域）
50	TRILOBITES SALTANS 三叶虫	1100	屠宰场（需要上岸发射回旋镖开启铁栅栏的地方）
51	TIMOREA SAPONIFERA 隐形泡泡虫	800	屠宰场（搭"地铁"前，朝冒泡泡的地方射击，它就会跑开，移动时会现身）
52	AMOEBA SALTANS 变形虫	500	屠宰场（搭"地铁"后，准备好，让"双H"按开关，它会从一堵墙后跳起来）
53	IGNIS IGNIFERA 火焰虫	700	屠宰场（爬上铁闸，将其升起，到对面通道里，射击开关就会现身）
54	AURELIA MAGNIFICENS 金蛹	500	黑岛（山顶洞穴入口处）
55	MANTA CYANEA 蓝蝠鲼	700	空中（西北角）
56	MEGAPTERA ANAEROBIA 太空鲸	800	太空（原本被冰裹着，不断攻击把冰块打掉）

附录五：可拍照生物

（很多生物在许多地方都能找到，表中仅列出一处。游戏中的生物都与现实中的似是而非，译名仅供参考）



全攻略

文 / 踏风而来

终于把《复活》通关了……没日没夜的玩了好几天，结果一病不起，发烧、呕吐、流鼻涕，哎，本来想亲自写下攻略，看来没戏了，只有请各位主演：蓝薇、梁虎、岩洪、彩欣和盖聂来帮忙了，好在他们都是此游戏的当事人，应该比我叙述的更清楚。在他们来以前，在下在这里先说几点，请诸位注意：

1、姜拓这个人，如果没有在泥沙谷见到他那以后就再也见不到了。

2、天湖迷宫得昆吾剑、梁虎去试练洞、与铁狼比武三件事会影响结局。

3、活用“~”键（当前队伍全选）、“123”键（当前人物单选，非小键盘）、“shift+鼠标右键”（框选当前人物）、“x”键（更换队员，战斗中不能使用）。

4、人物技能升级有两种途径，一是通过完成任务获得，二是从各地区的宝箱中获得。

好了，长话短说，不再耽搁，看几位当事人的叙述吧。

第一章

梁虎篇

说起蓝薇，她从小生长在落霞村这片美丽宁静的土地，未曾接触外界。你大概会以为她是个羞于见人的女孩子吧！哈哈，恰恰相反，要是你能看到她面对两个秦国人时的那份锐气，听到她说的那些不逊于男儿的话语，你一定会认同我一直以来对她的印象：勇敢、泼辣！在那两个给人带来坏心情的秦国官员离开后，大祭祀交待了蓝薇几句，让她早点休息，明天大首领就要回来了，不要到处顽皮。可是，蓝薇这家伙哪肯这么听话~大首领不在村里，正是没人管她的时候，这不，又拉着我在村里东转西转，找有趣的事情做呢，也幸亏我兽人皮肤是绿色的，陪着一个小女孩跑来跑去搞些破坏以致脸红别人也看不出来，何况这么多年一直和蓝薇相处，也基本习惯了，只要不说话就行了。哎~真希望岩洪早点回来，好接替我。不过，今天落霞村的人倒有不少事情被我俩碰上，可能是即将开始祭祀典礼之前，事情比较多吧。

先是碰到阿丹，把买虎骨酒的钱丢了，这小家伙怕被郝老板责怪，正在四处寻找；接着又遇上阿盛向我借用祭祀帽子；随后得知河叔那里想找块蛇皮来包手杖；串门的时候月儿奶奶说想要块木头；就连小喵也想要猴果，不过他与酒馆里的霍兄弟目的不同，一个是吃，一个是用来酿酒喝；印象最深的是蓝薇踩了一个叫伍雄的脚，还把人家数落了一痛，不过最后答应帮他把酒给丘老伯。

幸好这些事情还都不是找阿瓦练习法术然后把人家打晕之类的糗事，所以我做得格外卖力。先去酒馆找郝老板，得知如果没有500块钱就要用蛇肉来换虎骨酒，那



就先去落霞谷把那些蛇皮、蛇肉和猴果一口气都拿到吧！来到谷中，遇见铁生，他说需要蛇毒解药来对付这里的毒蛇，我见蓝薇很认真的把这个事情揽在身上，便开始寻找先前那些东西。很顺利的得到蛇皮和蛇肉后，来到在一处悬崖上见到有小猴嬉戏，看崖上长有果子，想必正是霍兄弟和小喵要的猴果，只见蓝薇冲猴子们招手又喊话，却不见有果子下来，然后情绪开始激动，我生怕她一撸袖子便要攀崖。谁知她捡起崖边的石头唰唰的往上扔了好几颗，遭到小猴子们反击，却意外缴获了对方的武器——猴果，看蓝薇样子挺得意，嘿嘿。得到了全部东西后，我们一路小跑回到村里，先分别把猴果交给小喵和霍兄弟指定的酿酒师傅姚厨子，然后用蛇肉与郝老板换得虎骨酒并交给阿丹，再将蛇皮送给河叔，又来到月儿奶奶处给了她在村里找到的木头，最后来到大首领的房间，拿了帽子交给了阿盛。终于结束了，看蓝薇还是兴致勃勃的，疲惫的脸上现出一道红晕，也许这是比落霞村的景色更美的一道彩霞了。可能是真的累了，蓝薇回到自己的房间后倒床便睡，我也回到家中，开始琢磨着明天得找个借口躲蓝薇一阵。

第二章

岩洪篇

今天一大早回到村里，我便听说蓝薇又把阿瓦打晕了，她和梁虎两人已经在赤环伯伯的指示下去落霞谷的蛇王洞取蛇王胆救阿瓦。哎，阿瓦，你真是村里的英雄，希望你能继续将这份重担挑下去……不知道蓝薇能不能应付得了蛇王，不过有梁虎在应该没问题。想到此，我向师父去汇报工作。汇报结束后，白月儿来找我，说要找山茶花，这种花可是生长在食人森林的，那有很多怪物，我提醒她千万不要独自去找，她只是点点头便走了。说也奇怪，在村里除了蓝薇，我和其他女孩子很少接触，也只有和蓝薇在一起时，才能感觉到心是敞开的。正想着她，便听到蓝薇的声音"阿瓦，你没事就好了，下次我一定不会出问题了，你放心吧。"……阿瓦兄弟，难为你了。我正庆幸自己没有成为蓝薇的练功靶子时，她便来到了我眼前，虽然我俩关系好，可也应该先敲敲门再进来吧！我们百越不太讲究汉人的礼节，不过有些事情在彼此成年之后还是要保持距离的好。蓝薇兴奋的对我说斩蛇王的经过，而梁虎在一边苦笑，我知道肯定是梁虎冲在前面，牵制了蛇王才能让蓝薇在后面轻松施法，而且没有伤到分毫。这些事情也只有我们男人之间才能达到没有语言的默契。

蓝薇说她今天又做了不少好事，什么帮铁生从赤环伯伯那里拿到蛇毒解药，还有帮河叔修理手杖，给了小喵一些钱玩，还从姚厨子那里得到了猴酒等。我则告诉蓝薇，刚才白月儿曾来问我白茶花的事情，不知道她有没有听话待在家里。蓝薇的脸马上变了，说她刚才去过月儿家，只看到奶奶一个人在，想必月儿是一个人去采花了。

蓝薇是个急性子，一阵风似的就跑去食人森林，我想可能白月儿未必就是去的那里，决定在其他地方找找，就让梁虎陪着蓝薇分头寻找。四处寻找不到白月儿，我便直奔食人森林，在那里碰到了天胜，他告诉我蓝薇给他花毒解药后就进森林了，正寻思进去寻找他们，就看到蓝薇、梁虎和白月儿三人跑了出来，还好大家都没有事。后来才知道，今天是月儿的生日，她采摘的白茶花是为了去纪念已去世的父母，过了这么多年，秦人所遗留在我们百越的伤害依然难以抹平啊。

经过一番折腾，大家都有些累了，何况明天是重要的祭祀大典，于是各自回去休息。典礼当天蓝薇还是来晚了，真拿她没办法。在祭祀中，发生了不可想像的事情，兰薇的父亲、我的师父、东百越的大首领蓝雄突然倒下了，每个人都很震惊，不知该如何是好。蓝薇突然失去她唯一的亲人，已痛不欲生，从那一刻起过了很多天，她的泪水就一直没有停过，看得我心里象刀割一样的痛！为了安慰她，我向她说起小时候曾经做过的，一个真实得不能再真实的梦，那是一个拥有"复活"神力的补天石的传说，蓝薇听后振作不少。我们决定去找赤环伯伯询问，谁知挨了顿训斥……没办法，找见多识广的殷成打听吧。殷成果然有两下子，他告诉了我们一些补天石的线索。

然后，我们在师父的房间发现了石像，它能够被放入祭祀房间里那个小洞，并且还得到了曾经在惊蜇洞里见过的类似石门开关的一把钥匙。这着实让我们兴奋，邀上梁虎，大家上食人森林的惊蜇洞一探究竟。用钥匙成功的打开了洞中石门，在里面找到了第一块补天石，这就是说，那个传说很可能是真的！大家都很兴奋，觉得让师父复活不是梦了！可是这份喜悦在回到落霞村后又一次被湮灭，赤环伯伯也意外身亡了，怎么会这样？秦人刚来过村里，师父和赤环伯伯就相继死去，这其中有什么阴谋？不过，既然有了这补天石，就有希望让他们复活，而且梁虎告诉我们，在他的家乡曾见过类似的石头。我们于是离开了美丽的落霞村，踏上了寻找补天石的旅途。





"快~快！"我对自己说，我要去落霞村求援，不然巨灵村的族人会被秦军杀害的。前面有三个人？是落霞村的蓝薇、岩洪和梁虎，太好了！他们来的真及时~向蓝薇说了巨灵的情况后，我加入队伍。大家一起冲回村里，清理了所有的秦军，族长终于了解了我的心意，虽然我爹是秦人，但能得到大家的理解，我多年所受的委屈也不算什么了，娘~您在天有灵也感受一下女儿此时的快乐吧！

和蓝薇他们闲聊了一会儿，村里的祭祀匆匆赶来，原来是村里的神器——战灵鼎不见了，他怀疑是林芬阿姨拿走的，他认为林阿姨嫉妒他当上了祭祀，所以才将战灵鼎拿走。可是，除了娘和红桔阿姨，林阿姨是我最亲近的人，我不相信她会这么做！于是我们决定去巨灵村后山，找林阿姨问个清楚。

来到后山，看见林阿姨正在施法，蓝薇说什么也要夺回战灵鼎。一场战斗之后林阿姨连说"完了！完了！"原来这里另有内情：在巨灵后山封印着巨灵怪，由于现





任祭祀的疏忽，没有维持每三年一次的封印，结果封印被巨灵冲破。林阿姨为了解救村子的危机，甘愿背上偷鼎的罪名……现在巨灵已经出现，林阿姨要我们赶快回村子，通知族人防范，她留在这里想办法。当我们回去把这个情况告诉给祭祀后，他悔恨不已，并且告诉我们，林阿姨会献出生命……不要！我没命的往后山奔去，可是，当我们来到山洞前已经晚了，林阿姨化身为巨石，以自身封印了巨灵，她的余声依然不忘提醒我们每三年一次的封印。

回到村后，听蓝薇讲述外出的缘由，才知道他们寻找补天石，是为了使死去的大首领、大祭祀复活。而族长也惊愕的说自己这里曾有块补天石，但是刚才被那个叫桓峰的秦军头领给抢走了。他还听说这补天石会交给九原的桓琪将军，桓棋……那不就是我爹的名字么？难道这人就是我爹？他为什么要抢补天石呢？带着这些疑问，我决定同蓝薇一起出发，为了一见我尚未谋面的爹爹。



第三章

藍薇篇

我们很快到了中原，可在红泥村却发现村人并不友好，还严令我们立刻离开村子。哼！中原人就会欺负我们百越人，走就走！我们刚走出村口，便听到一声惨叫，虽然中原人态度很恶劣，但如果出了什么危险也不能置之不理啊！回去后，发现村里来了一群强盗，杀人放火，就连刚才唯一和我们说过话的小石头也惨遭毒手，这种恶行怎能容忍！对这些恶人下手绝不留情！

消灭了强盗后，红泥村民对我们的态度大为改善，而且我还帮了他们很多忙，就象我在落霞村里一样。现在~让我一一道来。什么？你不想听我这些助人为乐的事迹？哼！不听的话，小心我拿你喂招！起先我把村口一棵树上得到的斧子还给了那个丢斧子的人。又听说一个村民为捕熊所设的陷阱老是被破坏，就帮他查明原因，在村口一而再，再而三的掉进陷阱后，发现了只会说话的熊（梁虎：不稀奇），它还和我讲了半天道理并且送了二张熊皮。后来岩洪想喝酒，却在客栈买不到，听说李三家有，去了之后李三却说自己家的酒桶里的酒会莫名其妙的减少，大家就去好奇的察看，原来是个贪酒的蝙蝠在搞鬼，查明了真相又去客栈帮老板消灭了楼上另外三只贪酒的蝙蝠。不过我们还遇到一位小孩子，年纪虽小，却面带愁容的看着泥沙谷的方向，梁虎感觉到那边有血腥气，我们便带着小孩子去那里查看。又是秦军！

看着地上那些惨不忍睹的尸体，我不禁想，这些秦军与强盗有什么区别？我们将这些禽兽送到了地狱。小孩子在一具尸体边哭泣，从那个尸体身上我发现了一块红翡翠，交给小孩后，带他回到了红泥村，将他托付给了一家人，临别前，他又将红翡翠留给了我们。拿着这块翡翠，我不知不觉又来到泥沙谷，却碰到一个叫姜拓的人和我搭讪，哼！ 油嘴滑舌真讨厌！不理他！

我们继续赶路，在去邬县的路上，发现一人倒地不起，周围尽是强盗。这世道真是不太平！消灭了强盗后，救下的那个人已奄奄一息，但手中仍然紧紧抱着一只包裹。探问后才知道他叫李义，和朋友王仁一同在外行商，而王仁由于劳累过渡去世了，这个包裹是王仁托他转交给妻子的，谁知遇上了强盗，自己眼看就要断气，已不能将包裹送到王仁家。为了帮他了却心事，我们答应把包裹送到九原王仁处，他听后欣慰地闭上了双眼。







岩洪篇

我知道蓝薇的心情不太好，从落霞村出来后，我们遇上的尽是不好的事情，不知道以后还会有什么在等着我们……彩欣和蓝薇肩并肩同行，好像在用无形的精神力支撑着蓝薇那受伤的心灵。也许该打破这种沉闷的气氛，于是我和大家开始谈起补天石，在快到邬县的时候，气氛也逐渐好起来，谁知突然蹦出个老人自称程豫，说对我们谈论的补天石很有兴趣，想邀请我们到他晋阳的家中，看些关于补天石的资料。谁知道这人在搞什么鬼？莫名其妙的请我们去，恐怕不是简单的为了研究一下补天石……但看他老态龙钟的样子，也不能把我们怎样，于是答应了他。

总算来到邬县，又见到秦军在抓人，而且把道路封锁了。被追捕的人名为荆俊，是荆柯的弟弟，因为我们是百越人，竟然被诬陷成是同党，没说的，恶斗一场，救下奄奄一息的荆俊。原来荆俊是为了给一位叫盖聂的大侠送信，被秦军盯上，可他宁死也不肯说出盖聂的所在，真是重义气的汉子！我们答应替他把消息送给居住在榆次的盖聂，算是帮他完成遗愿吧。

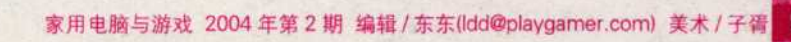
天色已晚，先找户人家借宿一晚再赶路，谁知询问了几家，主人都不同意让我们住，好像是因为我们得罪了秦军，害怕受到牵连。最后还是有人同意借宿给我们，但看他的小徒弟好像老大不乐意的样子……你家主人都同意了，你在那里做鬼脸也没用~不过这家主人让我们住宿有个条件：帮他看守宝贝。这些商人真是势利，为了能抓到那个盗贼寒星，我们应承下来，不料一夜相安无事。一早临别之际，他告诉我们宝贝其实早放到隔壁他弟弟的房间了，我们感觉不对，到他弟弟屋子一看，发现人已经被打昏过去，宝贝和小徒弟都不见了！原来，那个小徒弟就是寒星乔装的，商人看到弟弟受伤，痛哭流涕，说什么现在才知道兄弟情义比宝贝更重要……唉！但愿他知道得不晚。

蓋聶篇



今天家中来了三位百越人和一位兽人，一见面就道出我的本名。本以为他们是秦国的走狗，没想到是受荆俊兄弟委托，来通知我与荆柯一同刺杀秦王嬴政的事情。可惜，荆俊兄弟已经离开人世。虽然我有心助荆柯一臂之力，但多年隐居榆次，我已不想再问世事，何况妻子霜儿已有身孕，我怎能在此时离开，去做一件几乎没有胜算的事情？实在有负荆柯兄弟的厚望。送走了他们，霜儿向我说了她的想法，她觉得侠之大者，当为国为民，要舍弃私情。我何尝不知道这些？但自从李牧将军战死，我已无心涉足乱世，只希望能和妻子还有即将诞生的孩子一起过宁静的生活。

夜晚，我听到外面有嘈杂的脚步声，打开窗户，



一看之下心惊肉跳，屋子周围布满了秦兵，是谁走漏了风声？管不了许多，无论如何不能伤到霜儿！我提剑来到屋外，为首的一名将领，他的笑脸在火光的照射下是那样的狰狞……他要我投降，这根本不可能！当我决定要和他们死拼到底的时候，他们居然抓住了霜儿！那秦将用霜儿做要挟，逼我投降，正在进退两难之际，霜儿面容坚定的告诉我，要记住，做一个为国为民的大侠，然后她便自尽了！我整个人呆了，我的霜儿死了，我那未出世的孩子死了！我要杀了你们这些畜生！但，霜儿的死给我的打击太大，功夫根本使不出平时的一半，眼看就要被擒时，那几位百越人和兽人赶来，将我救下。

在霜儿的坟前我种了很多花，希望她不会寂寞。意志消沉的我在百越人的激将法下，决定与他们一起同行。后来我知道，他们为了寻找能使人复活的补天石才踏足中原，如果真的可以使人复活，那霜儿……我不知道，但是我现在唯一能够活下去的理由就是去刺杀秦王！

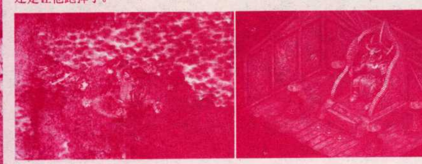
不过，蓝薇真是个伶牙俐齿的小姑娘，听她的讲述，原来在榆次还有我没发现的骗子三兄弟，叫徐文、徐武、徐财，三人专门骗人钱财害人性命。蓝薇他们刚到榆次的时候，碰到了徐文说有可以防虎蛟毒的药，几人信以为真，买了最贵的解药，结果进去之后就中毒了，还好几个人在出口把徐文痛打一顿得到了解药。后来蓝薇又说他们看到树下有个箱子轻轻一碰就散了，徐武冒出来要众人赔钱，蓝薇他们没有赔钱，答应徐武，去他交待的屋里拿个罐子，结果去了之后又是一碰便坏，这时徐财出现，硬是要众人赔了很多钱。后来他们觉得这三件事情太蹊跷，查询之下，在一个大屋子里发现了这三兄弟的阴谋，于是清除了榆次这三个害虫。蓝薇为这个事情唠叨我半天，说有个双羊在榆次却有三个骗子看不到，羊的眼睛难道只知道草么？倒是彩欣一直帮我说好话，比泼辣的小蓝薇多了几分温柔。

第四章



我们日夜兼程来到晋阳，迫不及待地前往程豫家询问补天石的事。可到他家却发现，大门紧锁？岩洪一直便不怎么相信程豫，现在这事更加深了他的成见。大家在街上闲逛，有个公子挺热情的迎上来，请我们去客栈看他的祖传宝剑，说想卖与我们。看盖大哥听到宝剑时的神情，便知道他真的很想去看看，左右无事，就去瞧上一瞧吧！

来到客栈，与那公子见面后，看了他的宝剑。确实是把好剑，只是价格太贵，只好作罢喽。刚要离开，却听客栈老板说一人拿着年轻公子的宝剑走了，哦？是什么人这样快便买了宝剑？我们回到楼上，却发现卖剑的公子倒在墙边，原来他被抢了，嘴里还在不停的念叨：“寒星~寒星~”又是寒星这个飞贼！大家决定去抓他，四处搜寻后，在一处树林里发现了他。他也确实有点本事，见打不过我们，马上开溜~到头来还是让他跑掉了。



在集市上，我们认识了卫绅和天眉夫妇，得知卫绅在为天眉的病四处求医，据说只有千年人参才能治天眉的病，可人参已经被大户彭无敌收走，卫绅正为此事着急。我们想到刚才碰见一名彭家家仆在找医生，说要治彭家公子的病，于是决定去试试。来到彭家，察看了彭公子的病情，发现是我们在榆次时所中过的虎蛟毒，正巧我们知道解药配方，于是和易飞分头收集材料，然后拿到厨房熬制，并在厨房发现了那根千年人参，当然是神不知鬼不觉的收起来喽~

顺利的治好彭公子的病，彭无敌十分感谢，并请我们找出放毒凶手。经过询问易飞和厨师等人，发现彭家新来的两个木匠最可疑，看来凶手十有八九是他们，这个推测很快得到证实。解决凶手后，我们与彭无敌道别回到晋阳。不料却被一个壮士强拉着比武，几招过后，把他打败，他说要杀要剐悉听尊便，这是为何？原来他是想为那两个木匠报仇，听他说，彭无敌是这里的恶霸，鱼肉百姓，所以那两个木匠才会放熏香引发虎蛟毒杀他，结果却被我们识破，而且，易飞本也是这次行动的一员，不想却背叛他们。真是一头雾水！到底是不是真如这位壮士所说？我们决定去易飞家了解一下情况。来到易家，得知他拿了家传宝剑投靠彭无敌，助纣为虐，这着实让蓝薇火大，我们马上回到彭家，清除晋阳的祸害。不想易飞实力很强，打败我们后，他命令我们赶快离开。蓝薇却说一定要进去看个究竟，这一下我们看到了易飞刺杀彭无敌的一幕画面。原来，易飞为了晋阳百姓，假装投靠彭无敌，伺机刺杀，在今天酒席上，趁彭无敌疏忽之时终于得手。可是他却觉得有愧于彭无敌，也自尽当场……人脑子里的想法，真是最难以明白的东西。

离开彭家后，我们先去将人参送给卫绅。在晋阳城东门，遇上盖大哥的好友张良，得知我们寻找补天石的事情后，他说自己的老师姬晨也有一块补天石，并答应休息一天后带我们去见老师。回到客栈，岩洪却说不该轻易相信张良，而且说到后来还言及我的爹娘。我一着急，便跑了出去，在城外的麦田独自哭泣。过了阵子，我看到盖大哥、蓝薇和梁虎来找我，一会儿又见岩洪也来了……看来大家并没有把我当成外人，我的心情好多了。一夜过去，和张良来到云中村，见到姬晨，得到了第二块珍贵的补天石。辞别姬老师时，他嘱咐盖大哥，对于刺秦一事还是要三思而行。

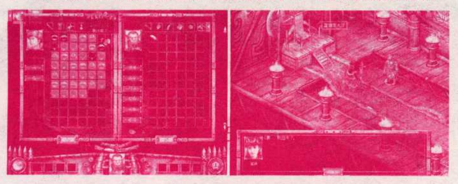
在云中村，我们看到一个叫莫纤的少女在寻找灵珠草，原来，这里的村民因中毒需要这种草来医治。顺利的帮她找到灵珠草后，来到了她提到过的白善家，又应白善委托再寻三株灵珠草。从河边采回来后，让白善配成解药。在白善熬制解药时，我们答应莫纤姑娘寻找村民中毒的原因。在一处巨石后，我们找到一个密洞，进去发现，原来是毒心兽在作乱。将之消灭后得到毒兽心脏，回去告诉莫纤，已不会再有人中毒。此时，白善的解药也已经做好，将其发给了中毒的村民，有位村民因中毒较深需要服食两副解药。等我们回来再看白善时，却吃惊的发现他为了了解毒药的药性，亲自尝试，服用过量，命在旦夕。大家急得团团转的时候，碰到了泥沙谷中遇见的姜拓，他告诉我们，用毒心兽的心脏可以解白善体内的毒。了解用法后告诉莫纤，总算保住了白善的性命，看来那个姜拓还算好人，不象蓝薇说的那样只会油嘴滑舌嘛。

刚进天湖村，又看到在晋阳的那对年轻夫妇卫绅和天眉。原来，天眉的病未见好转，卫绅是来天湖村寻求回天草。被这对苦命鸳鸯彼此的恩爱所感动，我们又一次帮他们在李三家购买到了回天草。在一处树林里，意外发现一个与红泥村的小石头同名的孩子，在村中一处人家中得知，他是因为受了爹娘责骂而离家出走，于是我们把小石头领回了家。

后来认识了赵老汉，在他家借宿，可晚上被吵闹声惊醒，原来是一伙强盗强迫村民搬离此地。我们出去打跑了强盗，从赵老汉口中得知一些强盗首领凌彦的事情，并决定一探天湖水干的原因。来到天湖，在强盗山寨和凌彦了解天湖干枯的原因后，我们下到天湖迷宫解决了火神兽。谁知原来冰兽是被凌彦杀死的，这家伙想要得到冰晶火玉是为了昆吾剑。据传说这是黄帝曾经使用的神器，怎么能交给他这种恶人？！他见得不到我们手中的火玉，便要强抢，反倒被我们打败夺得他手中的冰晶。再次下到天湖迷宫，在里面的剑塚靠冰晶火玉得

到了昆吾剑。凌彦已经不再想要抢夺，只是说十分想念他失散多年的妹妹，而且给了我们一个长命锁做为帮他寻找妹妹的证明。在山寨一强盗处了解到凌彦的妹妹很可能就在天湖村，果然在赵老汉家发现，老汉的义女便是凌彦的妹妹，兄妹终于相聚。

我们折原路继续北上，在云中岭发现受伤昏迷的程豫，赶忙把他送回晋阳请大夫医治，还在他的房间发现散落一地的书籍。看他的情况，还不算太坏，明天就会醒过来。我们回客栈休息，意外的碰到了殷成，并和他聊了一会儿。在客栈得知了荆柯刺秦失败的事情后，盖大哥一直闷闷不乐，独自饮酒……还好，经我和蓝薇地劝说，盖大哥才重新振作起来。第二天来到程豫家，却发现他中毒身亡，这到底是怎么回事？难道真是他倒霉，被难得在晋阳一见的蛇咬到了么？带着疑惑，我们上路了。



第五章



离梁虎的家乡越来越近了，虽然他表情上几乎看不出什么变化，但我能感觉到他内心的喜悦。来到吉阳村，我们发现秦军在驱赶这里的居民。又是可恶的秦军！这次不由分说便打了起来，打完之后，才知道是场误会，原来驱散居民是为了对付这里的强盗，我们义不容辞的消灭了太阳山的强盗。

稍做休整，路径襄野，抵达了由秦太子扶苏治理的九原城。原来梁虎流浪时曾来过九原，在这里遭人冷眼受人毒打，幸好有位老大夫替他医治，他自是有一番感慨。如今九原城被匈奴兵包围，任何人不得出城。我们先将李义托付的包裹交给城西王仁的妻子，又到隔壁安慰了李义的妻子，并留给他一些钱。

为了得到出城令牌，我们来到帅府打听情报。回到客栈后，我决定深夜前往帅府偷取出城令牌，结果被守卫发现，幸好蓝薇他们来救，正要大打出手之际，扶苏太子出现，制止了众人。大家来到扶苏的房间，听他晓以大义，为了九原百姓，我无话可说。回到客栈，蓝薇狠狠的把我数落一顿，我知道她是为我担心，我和蓝薇现在都无父无母，是彼此唯一的亲人了……

第二天，为了找桓琪，我们又来到帅府，看彩欣那复杂表情，真是又为她担心又替她高兴。父女相认后，交谈中我们得知桓琪手中的补天石正是从巨灵村抢走的那块。原来，桓峰是桓琪的义子，收集补天石是为了满足秦王长生不老的野心。正说话间，有人来报，匈奴兵以百姓为人质，在城外要挟，其中还有桓峰。为了帮助扶苏解九原之围，我们决定由盖大哥和彩欣去刺杀匈奴将领耶和宇，而我、蓝薇和梁虎守城。

在坚持了一段时间后，盖大哥与彩欣成功将耶和宇杀死，匈奴兵群龙无首，落荒而逃，总算解了九原之围。扶苏殿下很感激，桓琪也将第三块补天石给了我们。为了能让彩欣与父亲多待几日，我们打算留在九原一段日子，好在解围之后的九原城里有很多事情可做，没有闷坏蓝薇这丫头。这不，她又在帮一仆人寻找香炉，原来仆人家的小主人把香炉拿走了，说是要用香灰做泥娃娃，蓝薇去买了个泥娃娃给他后，得到了香炉还给了那仆人。在帅府门前的一处民居里，有位老者想要在生前见自己的好友，我们从城北门出来，绕到西面终于找到了那位好友，使得二人终于见面。

蓝薇一直显得很高兴，不过当我们从捕快那听到捉拿寒星的消息后，她马上严肃了起来，说这回一定要将寒星捉住。于是我们来到寒星最有可能出现的客栈，在一番精心的布置下，发现了乔装成老者的寒星！不过这家伙逃跑的功夫真是一流，又不见了踪影，这次怎么能再放过他？一路巡查，终于在城东一民居里找到了寒星，当我们看到他屋里那些小孩子时，才知道他偷东西都是为养活这些因战乱而失去亲人的孤儿，这个乱世谁也不容易……我们放过了寒星，并在捕快那里声称他已经死了。

在九原待了一段时日后，我们动身继续寻找补天石的旅程，当来到北固草原时，又碰见了姜拓，他与我们打了个招呼就走了。马上就要到兽人村了，梁虎，你是什么样的心情呢？

第六章



其实我知道，大家对兽人族都充满好奇，而我急切归乡的心情也越来越强烈，真想再加快些脚步，一刻不停，马上到家看看我的爹娘。很快，我们便抵达大风集，这是兽人和中原人进行商品买卖的地方，我们准备在此休息一下。

好像我们经过的地方总会有事情发生，刚才见到一个穷人，为医治自己亲人的病而售卖家传的云霞彩玉，可店老板嫌他要价太高。为了能让他尽快得到那笔救命钱，我们来找老板，假意说想用高价买宝玉，这个奸商一听有利可图马上答应。再回去告诉穷人，可以按原先价格把宝玉卖给老板，好有钱救治亲人。接着又看到一个兽人和一个中原人在争论自己拥有的木头和矿石比对方的好，我看一文不值，而盖大哥说两样物品都值一万，岩洪却说其中一样比另一样要好，然后蓝薇花一万买了岩洪说好的那件，说是买东西高兴就好。在一家民居门口，碰到个猎户说家里有蛇无法回家，我们帮他清除，结果进去三次都未发现有蛇，只好作罢。

离开大风集，我的脚终于踩到家乡的土地上，看到族人的惊讶与喜悦，我知道大家这些年都还惦记着我，老友铁狼看着我并没有说话，但我察觉到他笑了。我回到自己家，见到了久别的爹娘，爹娘的眼泪一直没有停过，我也控制不住，和他们抱在一块痛哭。待心情恢复平静后，我介绍蓝薇他们给爹娘认识，并带大家在村里转转。

从小野的母亲口中得知小野失踪，在后山一处山洞中发现一副铁爪和几块骨头，赶紧带回给小野娘看后，还好，那骨头并不是小野的。我们再回山洞，见到小野和怪兽。小野解释说，他其实是被这个怪兽所救，看来，在不同的种族里都存在着善良与邪恶啊。在银狐家得知女儿囡囡不见了，到松狐家也未见到囡囡，我们在村中一处偏僻的小木屋中发现了囡囡，她要拿到布娃娃才肯回去……哄小孩子真需要很大的耐心，我们跑回松狐家拿来布娃娃给她，这小朋友才乖乖回家了。

我知道大家都很惦记寻找补天石，便来到春阳法师处询问可否借到。但是，没有首领芜荆的同意是不可能拿到的，这该怎么办呢？碰巧芜荆并未在部落，春阳法师交待我们帮他去烈焰洞取一个赤焰兽的角来做预测未来的材料。出发来到烈焰洞，经过一番苦战总算得到了兽角和两块鳞片，将兽角给法师后，他马上开始施法。进行中他被一声狞笑给打断，吓出一身冷汗，正琢磨其中缘由时，听得外面吵闹。出去一看，原来是木叶村居民抓了芜荆首领，说他是放毒凶手，我们决定去木叶村帮芜荆洗脱罪名。

来到木叶村，经过对村中齐震、卢生、陆宁这三人的了解，在药铺韩老板的帮助下，终于查到元凶是卢生。原来，他是为了得到村中宝物虬龙角为秦王做长生丹的药引。而且，他还把芜荆给关了起来做要挟，我们一路追赶卢生来到困兽塔，总算抢回了虬龙角并解救了芜荆。

第七章

梁虎篇

见到我以后，芜荆感慨万千，说让我们回部落找他好好一叙。在木叶村告别药铺韩老板并得到两份伤药后，回到兽人村将其中一份给了兵营中一位受伤的兄弟。马上又前往兽人部落去见芜荆询问能否得到补天石，但还是被他拒绝了。无奈下，我决定参加族中的试练，以证明自己多年在外的锻炼足够资格成为一名兽人的战士。来兵营拿到通行令牌，并将另一份伤药给了卧床的兄弟后，我来到试练洞。

在这里，五位五行战士分为北水、南火、西金、东木、中土，必须按五行相克的方法（金-木-土-水-火）才能将其逐个击破，得到了五样物品后，回洞口和老者交谈，又去五行台以五行相生的方法（金-水-木-火-土）将各个物品安放在上面，五行台上的每种颜色代表一种属性，以手中相生于此属性的物品放入方可完成试练。

好容易通过了试练，不过我自己也受了伤，来到族里老医师雷狮处，又遇见卫绅和天眉，天眉的病情还是未见好转，经过一番相求，原本不肯医治的雷狮答应了卫绅的请求，看到他们可怜的样子，我真希望天眉能好起来！

因为芜荆一直不肯通融，蓝薇他们决定要去偷补天石，我坚决反对，虽然辛苦一路为的就是补天石，但我不能违背首领芜荆的命令！一气之下，我离开他们。后来发现，蓝薇他们找铁狼帮忙拿到了第四块补天石，又得知第五块补天石在黄帝陵，既然他们已经做了，我岂能坐视不管？于是决定和他们一起去黄帝陵。突破陵中守护兽后，我们在神台找到了最后一块补天石，并且将携带的四块放在神台上。

当蓝薇祈求她父亲复活时，整个陵宫都颤动起来，此时芜荆赶到，告诉我们，这补天石唯一可以复活的只有邪神蚩尤！我们这才感觉到事态的严重！马上离开此地，在陵口处见到了芜真法师和张良，听他们讲述了一切后才知道，原来百越所信奉的战神根本是为祸人间的邪神！既然此事由我们引起，那就该由我们来解决，我要重回黄帝陵，以阻止蚩尤卫队继续复活，而铁狼却要抢着去做这件事。为了能尽快解决这里的事情，我在比武场击败了铁狼，下陵宫前，蓝薇把以前得到的昆吾剑交给了我。

面对着层出不穷的妖魔，我一路杀向陵宫最深处，可是敌人实在太多了，杀也杀不完，就在我将尽全力最后一击时，我发现自己的昆吾剑与神台发生共鸣，没有多想，我奋力地把剑插进神台，所有的妖魔都消失了。我收好五块补天石，动身追赶蓝薇他们，又能和他们一起并肩作战了，真好！

第八章

藍薇篇

在南天岭，梁虎的回归让我们大家精神大振，顺利的消灭了南天岭和岭南镇所有的蚩尤卫队后，我们来到云霞峰。看来，这里好像还未有蚩尤卫队出现。在一处名为墨荷的洞前，我们听到二个女子的谈话，进去时却并没有看到任何人，也没时间去想是怎么回事。马不停蹄地来到桃花村，看到一伙恶霸在为难一老一少，上前教训了这伙歹徒，得知老人借了财主的钱，却被财主管家做了手脚，无法偿还。如此美丽的地方居然还有这等恶人！我们到财主家，从管家手中夺回了借据还给老汉。又从老汉口中得知，这个财主是靠欺骗石家公子的钱，才暴富起来，我们决定帮石主易。

来到石家，见他生病卧床不起。又跑到财主家，探听到那个被财主请来的清空道士的阴谋，原来他是想得到空谷清泉和双飞燕以提升自己的法力，而持有这两样宝物的姐妹二人本是为了保护石公子而时常吓唬那个财主的，不想这回财主请来清空比她二人厉害。回到石公子家中，发现一女子，她见我们进来，突然消失，真是奇怪……为了阻止那个道士，我们来到墨荷洞，看到曾化身为两朵菊花的姐妹二人和拿石公子要挟的清空。打败清空，为了能让姐姐穿云能和石公子在一起，我用得到的空谷清泉和双飞燕救治他们，而妹妹飞燕却化作鲜花，永生洞中。

在桃花村还真有不少奇人，先是见到位庆誉一眼便看出我身上带着的赤焰兽鳞片是宝物，说需要经过锻造方能使用，他送我们一本驱邪法卷，并要我们去十里坡找笑问天。接着又碰到盖大哥认识已久的方仲，原来盖大哥和他当年有场误会，一切原委清楚之后，方仲提醒我们对付蚩尤需要借助五行之力。我们快要离开村子时，却发现村里的小孩子都变得痴痴呆呆。听村民说，这是妖怪所为，在村外发现了妖怪，原来是只狐妖，我们打败他后，他求我们放他回去，再看一眼孩子，眼看他元神已散，我也就放了他。来到山洞，看到狐妖所说的孩子竟是个人类小孩，原来狐妖是为了报答小孩子的救命之恩，才要去吸食村中小孩们的智慧以维持自己的人形……这真是可悲……在狐妖死去时，他交给我们一颗内丹，要让那个小孩子服食。当我们把丹药给那个孩子后，他却说要把这颗内丹永远留在身边，以此怀念狐妖。

不再耽搁，来到十里坡见到了笑问天，将其中一块鳞片送给了他，他用寒铁锤将另一块打造成火神戒给了我们。辞别笑问天，我们一路来到成都城，到了那里却发现已经到处是魔物，而且岩洪的叔叔岩鹏正在与僵尸骷髅兵战斗，但寡不敌众，岩洪眼见叔叔惨死，愤怒的火焰将他一切得理智烧尽，召唤出比平时多很多的赤焰兽后，我看到他变了，那个人不再是岩洪，他的身体被蚩尤占据了！为什么？蚩尤你连我唯一的亲人都要伤害！我和你拼了！

我们一直追到铜虎岭，拦截住被蚩尤俯身的岩洪，却看到殷成倒在血泊中。原来殷成在落霞村就已被蚩尤的手下附身，现在他没有利用价值，蚩尤便把他杀死，可恶！我们四人一起，将尚未恢复全力的蚩尤打败后，他化作一阵青烟便不见了踪影。彩欣怕我太伤心，提议先回成都休息，我六神无主，也就同意了。

回去后，看到一位酷似岩洪的青年与僵尸搏斗，我们帮他清除了所有的怪物后，来到酒馆拜见了他的师父悟天。悟天师父说只有回天草能够阻止那些死去的人不会再变成僵尸，于是我们前往迷踪林寻找回天草。在那里又遇到了卫绅和天眉，而此时的天眉已经变成僵尸，原来是雷狮要他们来这里找一名叫天鲸的名医，谁知天鲸说：唯一能治活天眉的方法就是成为僵尸?！这是什么名医！在一处房子内找到天鲸的小徒弟，才知道天鲸被怪物附身，而那个怪物在这里的一处山洞，那些僵尸都是他搞的鬼。我们来到山洞，将那怪物（吞噬兽）杀死，并将采到的回天草交给悟天师父，总算化解了成都的危机。

为了救回岩洪，我们继续前进。在铜虎岭的崖壁上，彩欣发现了一朵美丽的紫荆花，盖大哥义不容辞的将之取下送给了彩欣。可是不知道从哪里冒出来个人，愿意用一天辛苦采到的药材来换这朵紫荆花，彩欣欣然答应，而且并未收那人的药材。来到了铜鼓村，正瞧见蚩尤在迷惑村民，上前又是一番恶斗，不过他还真是能逃，比那个寒星还要高明，一阵青烟就跑到巨人森林。我们紧随其后，在巨人森林里，刑天把我们拦住，打！刑天虽然失败，却很释然，他告诉了我们关于蚩尤、魅和黄帝以及盘古的事情：原来蚩尤因为盘古失信而怀恨在心，一直想要报复。刑天告诉我们，如果想要阻止蚩尤复活，只有返回铜鼓村绕道石人村才能到达战神殿。

我们回到铜鼓村，在这里见到了自称魅的神，到此，我们才将过去的一切疑团解开，原来岩洪知道补天石的传说就是魅告诉他的，而且他还帮蚩尤附身在岩洪的体

内。而爹与赤环伯伯还有程豫的死都是魅干的，就连秦兵得知盖大哥在榆次也是魅搞的鬼，这个恶鬼有什么资格做神！狠狠的教训他之后，这个恶鬼也如他的主人蚩尤一样逃跑了。不能放过这些家伙！我们一路追赶，来到石人村，这里已经到处是妖魔，不容分说，一口气将所有的妖魔消灭，并再次打败附身于另一怪物的魅。

解救村民后，在族长家听族长讲述五十年前的一段往事，原来，我们竟然是这个部族一直等待的人。族长指点我们，要想去战神殿，必须经过阴风山洞。我们做足了准备，深入洞中。在这里又碰到蚩尤，他好像没有完全控制住岩洪，但很快岩洪的精神又被他压制住，这万恶的根源！再次将其击败后，我们感觉到他的力量已经逐渐强大起来，要是真的让他成功复活，岂不是要有更多的人受苦？通过了错综复杂的山洞，来到了一处好似仙境的大瀑布前，此时见到一位美艳的仙子朝我们飘来，原来这就是魅的真身，她虽然比以前更加强大，但还是不能阻止我们前进的步伐！将其彻底消灭，总算让世间少了一个祸害。大家经此一役，更加坚定了封印蚩尤的决心。

第九章

蓋聶篇

在漫天碧血的昏暗天空下，我们终于来到了远古神殿，在神殿石碑上刻着：

炎炎火圣怒冲天，
百越子女洗罪缘，
烈焰重塑战神体，
森罗万象换新颜。

看过之后，大家四处寻找进入神殿的入口，却意外的在石碑两边的几棵石柱上发现了绝学，这样一来，我们又多了一份战胜蚩尤的把握。但是入口始终没有找到，后来在一尊百越女子的石像背后发现："大荒之野，飞瀑洪流，血池之畔，战神重生"。难道是要我们回刚才的大瀑布去找寻入口？

大家原路返回大瀑布，果然发现了山洞，原来这里是神兽殿。打败这里的守护魔神后，终于打开了远古神殿的入口，可是拦在我们眼前的是被蚩尤复活的蓝雄。如今的蓝雄，只是一具空壳，任凭女儿如何哭喊，他还是向自己的亲人发起了攻击！我们唯有把他打倒，别无选择。面对着父亲的一摊血肉，我看到蓝薇用手抹去了泪水，义无反顾的走进了地下迷宫……大家紧随其后，打破了蚩尤爪牙的重重阻挠，通过了九层迷宫后，我们终于来到了战神殿，蚩尤就在这里，我不知道这次能否活着出去，但是为了那些已经逝去的生命，为了霜儿，为了一路同行的朋友们，为了天下百姓，就算是死，也要和蚩尤同归于尽！一场恶战开始了……



可算到我了，呵呵，恶战的结果大家都知道了，正义胜利了啊……不过，虽然我先前曾说过让他们当事人叙述比较准确，可最终还是旁观者清呀，这不有几处任务的遗漏，就由我来告诉诸位看官吧。

1、在岭南镇选择走赤月原、落日谷也可到还生崖，任务是消灭所有敌人。
2、在成都城找小武、樵夫、老商人、少年会有任务。
3、铜虎岭有四只BOSS级的妖怪消灭后救下一对情侣。
4、在铜鼓村找莩菡、一名战士会有任务。
5、石人村听族长讲完话后和一个躺在地上的老头说话会有任务。

最后说说结局……其实前面有很多事件会影响结局，我都没有来得及插嘴（被众人爆打）……做为一名玩家，总觉得攻略的结局会对自己造成阴影，到底我是为了按照攻略上的各种结局去游戏，还是为了游戏的快乐去发现各种结局？我想，没有人愿意去玩一个已经知道结果的游戏。这款《复活》有七种结局，我希望这能让诸位多一些自己的选择。■

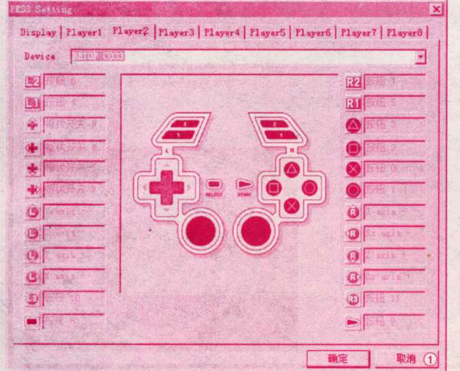
WE WILL ROCK YOU

WE7PC版《职业进化足球Ⅲ》研究

文/十大恶劣天气

PRO EVOLUTION SOCCER 3

本文所描述的游戏操作以PS改制手柄的键位安排为准，虽然键盘可以玩转《职业进化足球Ⅲ》(Pro Evolution Soccer 3，后文简称PES3)，但是套用《少林足球》中的台词，“玩PES3如果不用手柄，那不是自虐是什么？”在游戏开始前需要对手柄的按键进行设置（图1）。由于知识产权的关系，国内知名厂家的手柄上都没有标出○、△、□、×四个符号（图2），我们可以将PS手柄上这些按键的位置对应到自己的手柄上（图3），为了做出挑球过人和马赛回旋两个动作，手柄上的R3摇杆也是必不可少的，需要注意的是，小摇杆必须在手柄工作模式为analog状态下才能生效，这需要在控制面板的游戏选项中进行设置。



①



②



③

【手柄对应键盘按键的关系】

D=○

A=□

X=×

W=△

Q=L1

Z=L2

E=R1

C=R2



攻

【传中】：与WE7相比，PES3中下底传中效果的改良使得○键的使用率迅速提高。在下底后按动一次○，持球队员会自动传中，此时球默认运行路线为高轨道传中。按动两次○是低轨道传球，争落点时与己方前锋的身高关系不大，球的速度与弧度也要好上一个档次，缺点是落点过于单一，与WE2000时代双击○后的弧形弹道相比，PES3中○连打后的落点一般集中在近门柱附近，如果没有迅速包抄到位，想形成直接打门是绝对不可能的。三次连打○（在0.5秒中完成）的效果是贴地球传中，这是在对方禁区内制造混乱的绝佳手段，贴地的外旋球即便不被本方队员碰到，也有一定机率在禁区的混战中形成威胁球，运气好的话甚至会给对方高速回防的后卫碰入自家大门。当然，贴地传中的难度也是○所有传中效果中最难的。其最佳使用地点是在大禁区外侧距离底线一米左右的地方，这样既可以保证球的速度，也可以保证球在飞行过程中不被对方后卫碰到。此外，在三击○时候还应考虑时间差的关系，应该在距离底线两米左右的位置就开始输入指令，并且不要在趟球动作结束前使用，这样很容易传出底线。

在比赛中进入设置画面后，打开菜单倒数第三栏的手柄选项，你会看到长传设置中包括五种传中方式，它们的功能是完全不同的，这五种传中方式效果如下：

TYPE1：默认传中模式，长传为自动锁定受传目标的搜寻式传球（球找人），在距离对方底线30米以内的边路按○，此时传出的球为自动锁定方向且可蓄力的半自动45度传中，在距离对方底线16.5米以内按○为自动传中。在PS2版的WE7中，由于默认设置就是高轨道传球，因此TYPE1传球是一个为广大WEer深恶痛绝的传球方式，现在PES3中已经进行了全面的修改，特别是TYPE1传球的45度斜传效果大大加强，推荐使用。

TYPE2：长传为不锁定受传目标的manual式（球找位置），在距离对方底线30米以内的边路按○为自动锁定方向且可蓄力的半自动45度传中，在距离对方底线16.5米以内按○为自动传中。

TYPE3：长传为自动锁定受传目标的search式，无半自动45度传中，只有到达接近对方底线16.5米内的区域才能进行自动传中。

TYPE4：长传为自动锁定受传目标的search式，在任何区域的传中都能通过方向键+○蓄力来手动操作完成，可用L1+○来进行自动传中。强烈推荐的传球方式，由于下底后依然可以进行蓄力，因此玩家可以很轻松的通过不同等级的蓄力来自由选择传前点还是后点，并且球的弧度相当低，一旦抢到点，你的前锋绝不会用头来冲顶，而是漂亮的凌空抽射，这种直挂死角的大力射门绝对可以摧毁对方的自信心。T4长传的缺点是在对方后卫干扰的情况下必须用方向键+R2来进行争位，对于落点位置判断不佳的新手来说，这项传中还是不要试验为妙。

TYPE5：长传为不锁定受传目标的manual式，在任何区域的传中都能通过方向键+○蓄力来手动操作完成，可用L1+○来进行自动传中。非常类似T4传中，所不同的是T5传中是"球找位置"。队中有抢点特技选手的话，选择T5传中就再合适不过。

在这里，笔者对T4与T5传中的使用做一个总结：T4与T5由于需要在传中时给出方向，因此很多玩家发现，在内线被对手封死的情况下强突传球很容易将球给出底线，而且即便是使用T1到T3的自动传中，在有半个身位优势的情况下也很容易将传中打到逼抢的后卫身上。解决的办法其实很简单，就是在强突过程中往反方向带一点，然后再切入内线就可以了。当然还有一个相当有用的按键——L1，使用L1+○进行传球的效果是"电脑选择合适的空当进行低轨道传中"，所传的点是己方前锋身前，看到己方前锋开始前插后进行L1+○传球就有很大的把握抢得落点。L1+○传球的另一个好处就是不容易碰到内线贴身干扰的后卫，L1与T4、T5模式长传直接配合使用还有无需输入传球方向的自动传中的效果。

【长传反击】：在战术设置中选择第三项"个人设置"，进入后调整两个前锋的守备意识，将他们的守备意识都调整为LOW，这样即便对手压过了半场，两个前锋的位置依然会停留在中圈附近，在由守转攻的瞬间结合T4状态下的○长传很容易传出致命的身后球。在传球时切记要使用对角传球的方式，即传球队员在左边，那么就往右边等候的前锋传，这样不容易在高空被对方的高大队员阻截（碰到维埃拉这种BT后腰的话，长传基本上是不需要对方后卫来防守的），边后卫还可以在进入中场后拿球直接起球长传对角，直接塞给前锋，它的成功与否就要看玩家是否能够扫一下雷达就预判场上形势的发展了，一般来说，当你前锋的点和对方后卫的点最接近的时候就是传球的最好时机。

防

【铲球】：细心的玩家应该发现，PES3中的铲球已经不再是WE6时代的"劈叉"造型了，其实际效果也发生了翻天覆地的变化，具体表现在正面铲断的判定加强了，但侧面铲球很容易MISS，我们经常可以看到一些高速选手用简单的22.5度小变向+L1大加速就在一片"腿海"中畅游无阻。我们的具体使用也要根据这项特点来安排。

首先我们必须明确，铲球是一种破釜沉舟的防守方式，一旦失败，你等于把大门交给了对手，尤其是后卫，基本上一个○出去MISS掉的话就等着中圈开球了。因此○的使用应由后腰、边后卫来进行（推荐边路多○，即便犯规也不会面临任意球的直接威胁），一旦他们失手，你的危险基本上只处于萌芽状态。铲球在时机把握上非常重要，以下列出的三种情形一旦出现，一个○上去成功率是100%的。

1、侧面贴身情况下：常见于边路拦阻对方高速突入的边锋、边前卫，只要追到了侧面，哪怕是侧后方，此时的铲断都是百分之百命中的，这种铲断必须在到达位置后的第一时间完成，因为PES3中已经很难通过身体来抑制对方灵活的变向，想通过并驾齐驱的方式将对手往底线挤是绝对不可能的。

2、对方技术动作完成后的硬直时间：对手在结束R2拉球、马赛回旋、挑球过人三个动作的瞬间会出现大约0.2秒的硬直时间，此时的铲断也是可以直接命中的。需要指出的是，在对方做技术动作的时候千万不要铲断，这样系统就会判定你是铲人不铲球，不必要的犯规吃牌自然是少不了的。胡乱出脚也容易被对手直接变向过人。□+×的假射晃动动作进行后不要去铲抢，因为本作将这个动作完成后的硬直时间取消了，对手很可能用□+×来诱使玩家铲抢，然后伺机变向突破。

除了铲球以外，○在封堵中的作用也很大，具体表现在以下两个方面：

1、阻截对方的传球线路：有经验的玩家不会进行站桩式的被动防守，而是注意在对手可能的传球路线上进行封锁，在对手经自己的卡位点传球的时候，即便是跑到了点也很容易让球溜走，遇到这种情况我们可以用○进行空铲以增加自己的防守面积。

2、封堵射门路线：在已经无法阻截对手射门的时候，用○来进行最后一博往往能取得意想不到的效果，一般来讲，对手直接面对门将时会选择轻推，你可以在对手做出射门动作前就朝可能的射门路线上空铲，对手射出的地滚球很有可能会被你的身体挡住。

Tips

在掷界外球时，○的作用是大力抛球，结合一些拥有Long Throw（大力抛界外球）特技的球员，你可以将底线附近的界外球变成一个"准角球"。

罚角球的时候，○键结合方向键的左、右可以踢出旋转球，按住下再罚球可以踢出地滚球，后场罚任意球的时候一定要按住方向键的"上"，这样球的轨道会变平，前场队员争顶起来会容易很多。

侧后铲球时○的时机应为对手加速后球离开脚的瞬间，无论是盘带精度多么强的球员，在使用L1高速盘带时球都会离开脚背，利用这个瞬间实施铲抢的成功率是百分之百，否则出脚时机不对，对手很可能用轻微的变向动作就将飞脚躲过。

○+×与○+R2都可以将处于蓄力状态的长传取消掉，在边路可以起到迷惑对手的作用。

连续假传的输入方法为○+○+○+×+上or下，前三次输入其实就是三段蓄力，每次蓄力点到为止，一旦三段蓄力到头球就会自动传出，还有一种更为简便的输入方法：○+×（按住）接上or下，与单动作假传的操作不同的是，这个动作在连续假传输入时需要按住×不放的同时给出上下方向。

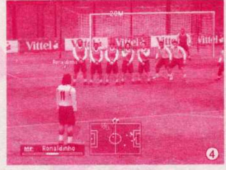


攻

【任意球射门】：任意球射门时□需要配合R1/L1与方向键来进行使用。蓄力时按住R1可以踢出弧度、力量更好的右旋球，L1可以踢出弧度、力量更好的左旋球。方向键"上"的作用是增加球的力量，力量低于80的选手在罚25米外任意球时结合L1/R1可以更好的控制球的轨迹，否则在30米以外区域直接射门就会出现高射炮满天飞的现象。方向键下是增加球的抛物线，在20米到25米区域内的罚球需要按住。

20米-25米：相当困难的罚球区域，如果正好是20米大禁区线上的罚球，你可以使用方向键上+○的BUG罚死角大法，相信老玩家们都能将其运用熟练。另一个进攻方式就是用地滚球直接撕开对方人墙，在罚球前将射门角度对准人墙两个队员的中间（图4），由于人墙会起跳，因此球很容易从起跳后留下的缝隙中钻进去（图5）。方法是按住上+R1，点□让蓄力槽涨到20%松开。

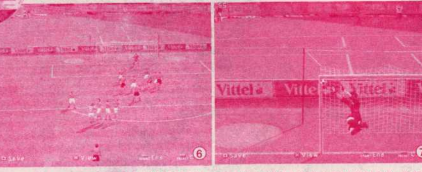
25米到30米：最理想的罚球区域，角度对着人墙的缝隙，力量蓄到65%左右松开并输入弧度（图6）。这个距离也非常适合绕人墙的罚球方法，如果队伍中有弧度值奇高的超人，你完全可以用他们在右侧主罚任意球，对准人墙右侧直接大力矢射，力量应超过一半，给向左的弧度，按住L1，球会以惊人的速度绕过人墙，以反弹的方式从守门员腋下滑进网窝，爽快感十足，同样的方法还适用于在左侧罚任意球的里瓦尔多（图7）。



4



5



30米以上：如果队伍中有卡诺斯的话不妨一试，对方守门员在球的左侧时调整身位，使得人墙右侧开始的第二个人与门柱重合，按住上与R1，蓄力到四分之三的时候松开，在球飞出的瞬间输入左旋，球射出后一直按住左旋不放，这样你就有希望在虚拟世界中再现卡诺斯1998年对法国队时那惊世骇俗的一球。

【正常射门】：正常射门需要在蓄力松开后才能进行摆腿的动作（图8），由于本作中后卫的逼抢相当凶狠，你会发现以前必进的球现在在腿刚开始摆动就被破坏。因此没有把握的情况下千万不要胡乱射门，特别是对付防守面积极大的欧洲后卫，射门前利用R2键的横拉，结合方向键的微操作更为重要。本作射门的另一个显著变化就是凌空射门的精准度增强了，在阵地战中应该大力提倡第一时间射门。第一时间射门可以在射门队员接球前开始蓄力，具体做法为传球后直接按□，在接球的第一时间松开。这个动作能否形成威胁球的关键不在射门，而在玩家传球时选择的路线。一些拥有射手特技的前锋在面对正面防守时直接射门还有一定机率射出匪夷所思的穿裆球（图9），笔者曾经在25米区域用维埃里射出了一个穿裆后挂入死角的世界波。





关于射近角还是远角的问题，玩家的选择需要依据球员的顺足与所处的位置来决定，左向右攻情况下，右脚球员下方高速切入，在门将出击的情况下应选择轻推近角，选择推远角的话，球员会用右脚来挂弧线，或者用逆足推远角，这两种射门方式的效果都不好。

派生技：□+×，在蓄力槽出现时迅速松开□，按×，球员会做出假射扣球的动作，如果你发现接球后无法完成起脚射门时可以通过这个动作实施摆脱。对手此时恰恰从内线逼上来的话，一个□+×可以让他飞身堵枪眼的动作成为摆设，再次射门的成功率就会相当高。在单刀球时也可以面对门将作□+×（与WE2000不同的是，这个动作应该在距离门将5个身位的时候完成，而不是接触门将的一瞬间），一般没有“一对一”特技的门将会被这个动作骗倒在地。由于□+×假射晃动后的硬直在PES3中被取消了，我们可以通过数次□+×来实施连续晃动。

派生技：□+R2，这个动作的原理与□+×完全一致，属于假射cancel技，射门取消后队员不会做出假射扣球的多余动作，这项技能无法骗取电脑扑上来，但在对战中可以起到欺骗对手出脚的作用。

派生技：上下方向+R2接□：按住R2的同时使用上下方向键，球员可以做出侧向拉球的动作，在禁区前沿无法突破时可以用R2的拉球来牵制对手防线，并等待后插上队员杀到。如果R2拉球后对手扑上来，那么你可以直接选择过人（具体方法在后面的R2篇中会重点介绍），如果对手选择了站桩式防守，那么你就可以用斜拉出的空间来起脚射门。这个动作在禁区前沿进行时对球员能力的要求非常高，球员的射门精度、射门力量必须超过80，平衡度必须高于85，最重要的是，选择拉球的方向关系到球员起脚打门是用哪一只脚，以从左向右攻击为例，右脚球员应选择向屏幕的下方拉球，闪出空当后可以用右脚大力射门，左脚球员则应选择向屏幕的上方拉球。突入禁区面对单个后卫的防守用上下方向+R2接□的效果会更好，特别是在内线被多名队员严密封锁的情况下使用“上下方向+R2接□”，进攻路线很快就会变得柳暗花明。

派生技：□+□+□+×后输入上or下，传说中的连环假射动作，要点是前三次输入□时不能把力量槽蓄满，否则就会直接大力轰门，很多玩家认为这个动作操作太难，而且对战中实用性不高，其实在每次输入□后我们还可以用方向键来控制球员的身位，微操作好的话，即便正面面对多人防守也没有任何危险，一般这个动作在进行第二段假射的时候就能够将拥有“一对一”特技的门将骗倒，下面要做的就是轻推射门。

防

□键的防守作用是自动逼抢，本作中加强了前场抢断的成功率，因此□键也成为了玩家攻防组织的核心按键之一。

在前场丢球后，按住□键不放，AI会控制距离对方持球队员最近的球员进行就地反抢，玩家则可以手动控制一名球员来封锁对方可能的传球路线，在这种情况下，对手的传球路线只能有两条，或者回传给门将，或者横传给另一侧的边后卫，其关键就在于玩家手动控制球员的卡位，位置卡好的话，前场抢断的成功率相当高，AI控制的逼抢队员只能起到限制对方转身的辅助效果。即便不能完成反抢，□键也可以让对手发动进攻的时间推迟，对手无法在第一时间将球传出去。为了避免在自己的后场把球丢掉，他只有两个选择，或者开大脚，或者回传门将，总之能拖延对手2秒，你也就为自己的退防赢得了时间，运用得当的话，被防反的危险几乎为零，试问在球都无法传出的情况下，他拿什么来防反？在对方回传门将的时候也要养成用□逼抢的好习惯，虽然无法截球，但两个凶神恶煞般扑来的前锋足以使得对方门将一脚将球开出，而不是短传给边后卫再伺机组织。

在对手攻过半场后，□自动逼抢的使用要严格限制，这很容易造成己方防守转型的混乱。唯一可以使用的场合在边路，在对方边路突破后自己的禁区内出现缺位，玩家可以按住□让边后卫自行逼抢，然后控制中后卫强制移动进行补位。

Tips

射门力量的原则是距离球门越近力量越小，在被严密盯防情况下的射门更要注意轻推，因为此时的大力射门会让球员做出大幅度的摆腿动作，轻则被断，重则被合理冲撞倒地。

争顶头球时不要像WE2000时代那样狂按□，球员过早起跳会损失滞空时间，最终即便顶到了球，也无法出现大力头捶的效果，正确的做法是在球到达头顶的瞬间起跳争顶，玩家还要养成争顶前积极跑位的好习惯，你可以选择以挤、绕的方式达到这个效果，具体操作详见后面的R2篇。

吊射的操作是L1配合□完成的，对调射力量控制不好的玩家可以在手柄设置画面中将调射操作设置为“两次按动□键”。使用二段蓄力来控制吊射要容易很多。

后场解围尽可能通过□来完成，在大禁区弧顶外的区域用○有可能被系统误认为是长传，蓄力时很容易被对手断掉。



△（穿越球）、×（短传）是WE系列中最具内涵的两个按键，所有的进攻组织都是依靠它们来完成。这两个键的掌握程度完全取决于玩家日常的积累，本文可以描述的技巧反而不是很多，本篇中将这两个按键的基本使用要点合并到一起进行介绍。

【反击】：本作中的电脑AI经常使用铁桶阵进行防守，反击因而成为了改变比赛的重要手段。在后场断球后将球第一时间转移给自己的后腰，突破过程中的传递尽可能通过△来组织，△传球可以最大限度的保证反击的速度与连贯性。△使用的成功取决于锋线队员扯动出来的空当，在反击中要最大限度的发挥那些传球意识强的前锋的特点，通过跑位来吸引对方的注意力，伺机传出致命威胁球来撕开对手的防线。

“传球速度”数值对△传球的影响不大，这就要求我们考虑到△传球的隐蔽性。△传球隐蔽性的原则为中路出现空当应在第一时间进行直塞（图11），边路的空当则要根据具体情况来选择出球时机，如接应队员与传球队员的传球路线上有对方的防守队员，这种情况下就不能选择传第一时间，可以适当的带球，也可以控制持球队员向完全相反的方向跑位，以此来吸引对手的注意，在对手扑过来的时候选择△的效果会更好。

【组织】：PES3中对×短传的要求为“One—touch”，即一脚出球，在中场的激烈对抗中，传出第一脚球后就要开始考虑下两步应该怎么走。过渡队员应该尽可能的选择一脚触球，少进行不必要的盘带。在陷入阵地进攻时不要尝试WE2000时代的“短传到死”，连续的导脚无法撕开对手的防线，阵地进攻中的短传尽量选择在禁区弧顶一带进行横向传递，由于铁桶阵的关系，这一区域的横向转移不容易被对手轻易断球，在发现没有机会的情况下可以就要考虑自己的退路问题，用L2结合R1、R2两个按键来取消队员的攻击性（图12），让自己的后卫线适当退守，以保证在短传出现失误后不会被对手第一时间打到身后，这一点对于荷兰、阿根廷这种热血球队尤为重要。





【防守】：△可以控制守门员出击，禁区外威胁球的处理与以往作品有很大不同，守门员出禁区大脚解围时不要将△按死，即将与球亲密接触的瞬间要松开，并使用长传、射门键来将球解围，否则你会发现守门员跑过球的落点，造成惊世骇俗的大乌龙。禁区内出击解围时也需要手动操作□与○，不进行手动按键的后果常常是门将用鱼跃冲顶的动作把球顶出去，如果顶



出去的球落到对方前锋的脚下(图13)……

防守单刀球并不全是赌运气,△键的合理运用有时能起到死里逃生的效果。对手单刀后一进入禁区就要开始出击,对手进行90度变向,这标志对方想拉开后用内脚背推射,由于一侧有己方后卫逼抢的关系,对方前锋的横拉方向是可以预知的,此时玩家应松开△键,然后用R2控制门将封堵对方可能的射门角度。

如果对手在距离三个身位时仍然没有做出任何的晃动动作,他很可能要选择吊射的方式攻门,此时就要注意松开△键控制门将适当后退。近距离吊射的处理相对而言要难判断很多,由于PES3中门将的扑球动作是扑对方脚下,对手很可能在距离一个身位时候才输入吊射指令,这样当玩家的门将倒身扑球的时候,你只能无奈的目送皮球在空中滑过一道弧线后飞入网窝。对于这种射门方法,在距离一个身位的时候松开△,然后控制门将铲球,至于能不能破坏对手的射门,这还要看运气。△键还可以骗对方吊门,在对手的单刀射手进入禁区前就按△,配合R2+R1的快速强制移动,摆出一副"一出到底"的架势,在出击到一半时迅速后撤,这就是绿茵场上"空城计"的活学活用。

×在防守中的作用是断球。实际运用中,×正面断球的成功率几乎为零,在比赛中也要切记不能一个×上去,采用这种不计后果的防守方式,一个熟悉操作的玩家可以控制一名队员将整条后卫线过完。侧面贴身防守过程中适当按×可以起到干扰的作用,在对方射门时用×逼抢(哪怕是在对方身后),对手的身体平衡就会受到破坏,射门的精确度会降低。

Tips

本作新增了一个手抛球动作——△穿越式手抛球,在掷界外球前看清对手的跑位,然后对准方向按△可以起到与地面△一样的效果。此招只能用于中场快速发动进攻,在底线附近不要使用,球会直接掷出界外。

L1+△的挑传身后在对角传球时的效果最好,对方的高大后卫不容易在空中将球破坏。在己方前锋与对方后卫重叠后使用L1+△的过顶成功率相当高,不清楚自己前锋位置的玩家可以通过小地图来判断,如果小地图上出现了一个颜色与两支球队队服不同颜色的粗点,这就代表你的前锋与对方后卫重合了。以意大利(蓝)对韩国(白)为例,在小地图上忽然出现了一个淡蓝色的点,此时L1+△传球绝对没有越位危险,可以直接传出威胁极高的过顶球。同理,防守中如果发现自己的防区出现这样的小点,应该及时控制后卫造越位。



R2篇

R2已经上升为PES3中利用率最高的键,它的功能包括卡位、强制移动、绕前防守、Cancel技等功能,其拉球效果使得很多连续假动作都是依靠R2作为起始动作来进行的。下面逐一进行分析。

【卡位】:R2卡位不是防守中的万金油,卡位状态下是很容易被对手用L1、R2加速抹过去的,它的最大作用是让你的球员面朝防守方向放低重心,球员不会随便出脚,强制移动中松开按键也不会出现惯性与硬直效果。PES3中很难贴住对手,在进行正面防守时牢牢卡住自己的位置,其意义非常重大。R2要掌握按动的时机,在对手用假动作晃动时候按住R2,球员不容易丢失自己的重心,同时也不会像正常防守状态那样因为胡乱出脚而造成硬直判定(图14)。R2防守状态下的最大优势在于"稳",球员不容易"吃晃",在卡位时还应控制球员适当后退,不给对手在假动作结束后有内切的空间。一般对方看到你不上前扑他,他就不太敢正面突破了,如果他真的硬突的话,你可以立刻松开R2,用方向键结合×实施抢断。这里说的"按住"R2,并不是一个劲的按住,按住与放开转换的要非常快,当你出击去断球时(当然你已经预先判断了对方变向的方向)立即放开R2键,迅速换成R1键按×防守,这样断掉对方脚下球的机率就非常高了,很多时候能赢得一对一的对抗。还有一个好处是,即使没断下球也可以用战术犯规延缓对手的攻势。一句话,R2卡位效果在于玩家判断对手晃动与变向动作的连接时机。当对手开始绕跨、故意朝外线切(这个动作实际是虚晃一枪,故意用L1加速来吸引玩家扑上去,然后利用玩家猛扑的惯性变向摆脱切入内线)、双足假动作、马赛回旋等动作时,R2就有了用武之地。



R2还可以作为高速回防中的"刹车键"来使用,在边路防守过程中,如果对方边路队员在突到距离底线4米时还没有选择传中,他肯定会用方向键"后"做出180度急转,此时高速回防的后卫就很容易被甩开,内线也会拱手让人,我们可以发挥R2的"急刹车"作用来避免出现这种情况。无法判断后拉时机的话,玩家可以采用更为保险的方法:在突到底线附近时就使用R2进行卡位防守,虽然速度会变慢,但是即便给对手一个身位,在对方传球蓄力、摆腿的时候依然可以封住对手的传球路线。

【绕前防守】:在对方掷界外球后贴上去,在对方得球时按住R2挤过去,你的防守队员会做出绕前防守的动作,从而轻松的断球。

【强制移动】:传中以后按R2+任意方向,抢点队员就进入了强制移位的状态(图15),进入强制移动状态后只需要按方向键就可以自由控制球员强制移动,直到做出射门动作。其使用要点在于按R2的时机,如果按得过早,球员很可能会跑过落点。队伍中的前锋有身高优势,用R2把中锋移到点,然后什么方向都不按,专等球落下来,家用机版WE中很多玩家喜欢买两米零二的科勒就是这个道理。低轨道传中后不要急着按R2,等球快到时马上R2+方向移动到盯防队员身前,按射门(图16),移动的方向要控制好,如果跑过了,可以将球员适当向回拉一点,以发挥球员的腰腹力量。知道了R2加方向具有了强制移动的功能后,一些看似无法争顶的球现在也可以尝试争顶,例如又高又飘的球传出以后(可以在角球中故意蓄力过大,在阵地进攻中通过R2+○进行超高轨道传球),马上用R2控制中路的球员强制移动到远点,这样盯防他的后卫就全部被甩开了,此时无论选择直接攻门还是点给中路接应射门都显得相当从容。穿越球传出后AI不会控制球员主动接球,一些距离较长的穿越球因此会被断,实际我们可以用R2的强制移动功能来控制接应队员提前出现在穿越球的运动路线上。为了保证球员接应跑位时的速度,在按R2强制移动的时候还应该按住R1。





同时,R1配合R2进行的强制移动能起到就地反抢的效果,如果球直接传给了对方后卫,在对方后卫得球前就可以按住R2进入强制移动状态,配合R1键向即将截得皮球的对方后卫移动,对方得球的瞬间你可以刚好挤过去,刚传丢的球就这样重新回到了自己的怀抱。

【拉球】:R2拉球的方法是持球按R2的同时按方向键的上或下,这个动作的功能有如下几个方面:

牵制对手:在反击时正面被堵死的情况下用R2拉球来迷惑对手,在左右方向的拉球后输入"后",球员还会做出后拉球的"挑衅动作",这些盘带动作可以吸引对手正面防线的注意力,并等待队员随后插上。

拉开后射门:在□射门篇中已经介绍,需要注意的是拉球接射门动作时的顺脚问题和球员的身体平衡问题。在边路尽量少用这个动作射门,基本上这种状态下射出的球都会准确地飞入门将的怀抱。

拉开后接加速:R2最有用的功能,根据按动R2键时间的长短,球员在动作结束后会处于两种截然不同状态。按动R2将整个一套拉球动作做完,球员会陷入0.2秒的短暂硬直,这样就无法进行派生技的连接。R2键轻点后球员不会陷入硬直,它可以接上斜45度的L1趟球与斜45度的L2趟球,如果正面防守的对手扑上来,这两个动作就可以让你轻而易举地从对方身边抹过。

【盘带】:R2盘带的加速效果一般,其优势在于球始终不会离开脚背,我们知道铲断R1加速状态下的球员相当容易,一旦球离开脚背后是无法进行变向的,抓住了这个时机实施铲抢的成功率相当高。防御R2状态下的带球更多的是依靠防守队员的速度优势进行挤压,铲抢则会导致犯规。利用这个原理,我们可以在突破过程中合理运用R1与R2盘带的优势,适当的切换加速状态(例如长途奔袭中用R1带球,进入密集防守区域后的加速改用R2进行)。R2带球的一个另类用途就是用身体将对手挤倒,前提是控球队员拥有坚强的体魄,维埃里这种速度不快的前锋之所以能拥有一流的反击质量就是这个道理。笔者习惯在维埃里被对手拉扯的情况下松开R1而改用R2加速,这样身后的防守队员很快会赶上来,并做出卡位与拉扯动作,一般的后卫很快就会被维埃里坚实的身体挤倒。一些身体条件并不出色的球员依然可以通过上述方法进行控球,虽然被挤倒在地的一般是你自己,但对手犯规的可能性并不小(队员的控球能力越强,被挤倒后对手犯规的可能性就越大),在禁区前沿通过这样的方式骗取任意球不失为一种克敌制胜的良策。

【绕跨】:双击R2可以让球员做出绕跨一次的盘带动作,在绕跨结束后按R1加速可以起到小趟球的效果,在绕跨结束后45度变向可以直接抹过站桩状态下的防守队员。绕跨在高速盘带中可以作为R1与R2变速过程中的中转动作,具有相当强的迷惑性。在对方准备实施铲抢的瞬间进行绕跨,系统会判定对方先铲到了脚,从而起到骗牌的效果。绕跨后松开方向键还能起到急停的效果,在摆脱高速后卫的纠缠时很有用。提醒:很多玩家喜欢在绕跨后接射门,这个动作确实漂亮,但绕跨动作是由球员的顺足发动的,绕跨结束后球会自动调整到逆足,没有"外围利足射门"

特技或"双足 BOTH"属性的球员无法完成高质量的射门。

【R1+R2 趟球】:本作中最强的加速动作,速度型选手可以瞬间甩开防守队员,但操作也是最为复杂的,它要求球员在变向过程中输入 R1 加速,然后在 0.5 秒内输入 R2。这里推荐一种高效的过人方法:用 R1 高速带球,在即将与防守队员亲密接触的瞬间松开加速键,并给出方向,球员会利用惯性做出 22.5 度的小变向动作,此时输入 R1、R2,一个漂亮的高速趟球就完成了,对方后卫对于这种球是无法回追的。在边路突破时这套动作可以起到很好的效果,由于变向只有 22.5 度,因此球不会趟出边线。

【低速盘带接 R2】:在前进中放开所有方向键,球员并不会急停下来,而是带球慢慢的向前进行最低速盘带,速度逐渐变慢,直到停止。低速盘带接 R2 可以产生很强的爆发力。

【斜 45 度拉球】:在球员侧身带球过程中依然可以进行拉球,此时需要给出的是球员姿态的反 90 度方向,即垂直线,球员对着斜上方向,则结合 R2 键按住斜下方向,这种趟球是相当实用的,在高速突破过程中,玩家需要时刻变化球员的身位,你不可能保证总能直接面对防守队员实施 R2 拉球,此时斜 45 度拉球的重要性就体现出来了。它的好处在于拉球结束后接变向突破,球员可以直接面对球门的方向前进,而不是像纵拉球后还要与对方争夺进攻路线。纵向 R2 拉球的成功与否取决于对方是否有扑的动作,而斜 45 度拉球则与对方的身体姿态无关,在距离半个身位时使用可以起到直接抹过的效果。

派生技:□+×(假射)接斜 45 度 R2 拉球。斜 45 度拉球可以在禁区弧顶一带很好的反制对手的贴身逼抢,因此我们需要故意让控球队员侧身面对对方防守队员。细心的玩家会注意到,□+×的假射动作完成后的第一时间,球员会以侧向面对进攻路线,此时接上斜 45 度 R2 拉球的效果极佳。如果不利用这个宝贵的时间连接拉球动作,球员很快会正面面对进攻路线,这时想彻底抹过防守队员是绝对不可能的,但如果在拉球前你与对方防守队员处于同一条直线上,在□+×完成后你会与他拉开大约半个身位左右的空间,当控球到防守队员身边的时候,对方必然要用方向键结合×实施抢断,此时接上纵向 R2 拉球动作也可以彻底甩开对手。



右摇杆篇

【马赛轮盘】:逆时针或顺时针转动一圈,顺时针转的效果为球员向身体左侧拉球转身,逆时针则为球员向身体右侧拉球转身。该操作有一定失败率,与球员技术和带球能力有关,控球能力差的选手会把球转丢掉,在 R2 加速过程中不容易将球转丢,R1 大加速趟球的瞬间不要使用,即便是齐达内这样的球员在 L1 加速状态下也会出现失误。转盘动作结束后没有硬直判定,但球员的速度会下降为 0,这样就需要结合 R2 的绕跨、L1 连打后的德尼尔森盘带、R2 小加速、R2 拉球等动作来摆脱对方的干扰。

【挑球过人】:右摇杆快速输入上+下,输入的速度越快,挑球的幅度越大,挑球幅度最小时可以躲过对方的铲抢,挑球幅度最大时可以直接实现人球分过。



战术篇 Q&A

1、为什么我的前锋总是频繁的交叉换位?这让我无法向 WE2000 时代那样顺利的完成流畅的攻击。

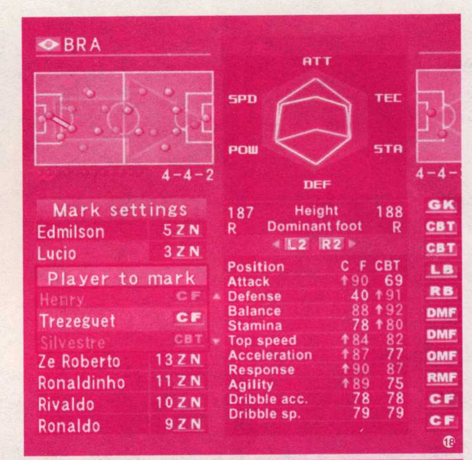
答:本作中前锋的走位相当模糊,前锋的跑位即兴发挥感很强,游戏的随即乐趣得到了增强。但 AI 的一些缺陷也是明显的,如前锋之间需要进行配合时却发现找不到人、关键位置上经常失位等等。在 Formation 栏个人设置选项的攻击方位中设置跑位可以缓解这个问题,设置向前、两侧的跑位可以减少交叉换位的频率。注意尽量少用 Quick Setting 中的"中路进攻",这样会让前锋的跑位交叉得更利害。

2、盯人设置是怎样完成的,为什么我设置盯人后发现场面更加被动?

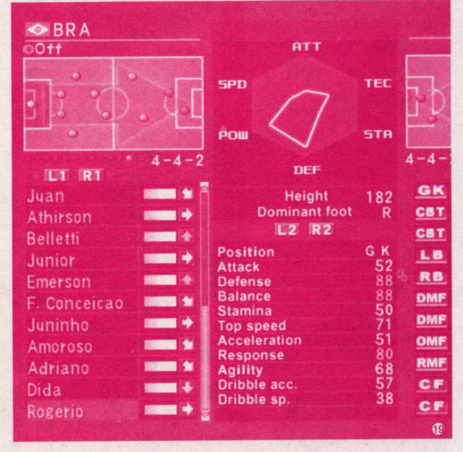
答:盯人设置在 Formation 选项的 Marking Setting 中可以找到,默认状态为区域防守,玩家可以选择 Man Marking 来实现盯人防守,选择后点击自己的后卫队员,系统会弹出这个区域中对方前锋的名单,锁定该名前锋后可以选择"一般盯防"与"侵略性盯防"两种盯人模式(图 18)。正如前文所介绍的那样,由于本作中的前锋时常交叉换位,这使得用"侵略性盯防"后造成己方后卫经常失去位置,因此推荐使用默认的区域防守。在设置盯人时,要注意己方后卫的身体、速度与加速度不能与所盯防队员的数值有太大差距,否则很容易的被对手用身体、速度摆脱。给拥有盯人特技的后卫(如英格兰的坎贝尔)设置盯人防守的效果会更好。

3、L2 配合○、△、□、×四个按键可以进行战术设置、Quick Setting 与菜单栏中的 Strategy 也可以设置战术,它们有什么不同?重复设置是否会造成打法的混乱?

答:Quick Setting 中所提供的七种战术有攻守平衡、专守防卫、全线压上、防守反击、边路进攻、全场紧逼与中央突破,它们实际上是为不熟悉跑位设置的新手提供的快捷功能,所改变的仅仅是球员的跑位。L2 配合○、△、□、×是供玩家在比赛中进行实时战术切换时的快捷功能,默认状态下它们分别代表紧逼、中路进攻、边路进攻与防守反击四种战术,玩家可以根据场上的态势来切换战术,这四种快捷战术也可以全部打开。Formation 中的团队战术中可以设置整体的攻防倾向,其中可供设置的选项包括无战术、手动战术、进攻优先三种,它对应的是屏幕下方球员名字上的那个拥有



18



19

5 个格子的攻防意识槽。比赛中可以通过手动 L1+R1/R2 来控制五种攻防强度,蓝色为全守、红色为全攻。Strategy 栏中则是很多细化的战术打法,其中有很多战术都有副作用,例如造越位失败、体力消耗过大等等,这些打法最终影响的是球队的 AI。

4、为什么我总感觉进攻时的兵力不够,还有边路队员的后插上总是感觉十分犹豫。

答:在 Formation 中的团队战术中将进攻等级设置为"攻击优先",得球后电脑会将每个球员名字上方的攻防意识槽加满,球员会迅速前插,如果怕被对方打反击的话,可以在比赛前将后卫队员的守备意识调到最高。推荐在 Quick Setting 中设置边路进攻。我曾经在不设置战术的情况下用荷兰队打五星难度的欧洲杯,夺冠后的统计数据中,右边路的范德福只有一次助攻,后来尝试了上述设置,发现范德福的威力大增,边路的插上相当犀利,在欧洲杯小组赛中场上演帽子戏法。这种设置配合有突前特技的球员效果更好。

5、在个人设置中设置攻防意识箭头对球队有何影响?

答:守备意识箭头都有三种:强、正常、低。推荐将四后卫阵形的两个边后卫的守备意识设置为高,让他们尽量少参与助攻,如果自己后卫的转身太慢,还可以在 Position Edit 中将边后卫向中间调

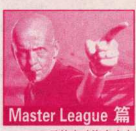
整，以增强中路的防守力量，否则你很快就会发现三后卫的保险程度远远高于四后卫。中后卫不一定非要将守备意识调到底，因为无论设置何种战术，他们是绝对不会跨过中场的。有些霸气十足的超级后卫就更不能用倒箭头来限制他们的活动范围，例如荷兰的斯坦姆，他常常是站在后腰的位置上进行防守，在断对方高空球、发挥中场铁闸方面的能力绝对首屈一指。当把守备意识设置为“低”的时候，前场球员基本上不会参与后场的防守，任意球与角球防守时也看不到他们的身影，前场逼抢时的积极性也会大为降低，除了防反战术外，一般不要把前场队员的守备意识调得过低。

6、换人画面时按 R1 出现在球员名单后面的各种箭头是什么意思？换人的原则是什么？

答：箭头代表着球员的状态（图 19），红色箭头为最高、绿色为正常、蓝色向下箭头为较差、白色为最差，状态低于正常水平后会影响到球员的积极性、射门等等一系列数值，状态不好球员的体能下降也会更快，但只要不是全白就不要替换自己的核心球员，毕竟瘦死的骆驼比马大。在下半场对方体能下降的时候派上速度快的替补队员冲击对方防线可以起到意想不到的效果。

7、为什么我用 L1 键结合短传与长传键没有产生二过一效果？

答：二过一的正确操作方法为按 L1 的同时按短传（地面二过一）、长传（高空二过一），此时球员开始跑位，跑到位置后还需要用短传、长传键进行操作，实用性明显不如 WE2000，但合理运用 L1 可以产生伪二过一效果，用虚虚实实的跑位来迷惑对手。



【创业阶段】：ML 模式下玩家无论选择哪支球队，最终入手的都只是一支“全白”的原创队，只有利用每一场比赛赚取资金、一点一滴的改造自己的阵容才能成为称霸欧洲足坛的豪门俱乐部，其挑战性与一般的友谊赛、杯赛不可同日而语。在创建联赛前将“转会频率”调整为四星、将“获得队员等级”、“获得队员难度”调整为 1 星，这样可以让玩家在熬过初期时相对轻松一些。

2000 元的启动资金实在无法染指那些豪门俱乐部的大牌球员。第一次转会交涉时所选择的球员应定在未契约球员身上，在条件搜索中输入合约期在 0-1 年球员，PES3 中签入自由球员是无需支付签字费的，这样就可以免除庞大的费用。需要注意的是，契约期为 1 年的球员在第一个交涉期后不会加入玩家的队伍，他们的加盟需要等到赛季结束后。

第一次交涉期购买的首选是日本与韩国球员，其中日本球员拥有其它国家球员所不具备的数种特殊数值，因此表面上的常规数值基本上没有参考价值，他们人人都拥有特技，这也是很多欧洲强队无法具备的。韩国队在本作中的实力大为提升，其中安贞奂、柳项铁等人的数值即便是欧洲球员也相形见拙。日韩球员的另一个好处就在于他们中大部分人所效力的俱乐部在 PES3 中都没有收录，这样他们就能够以自由球员的面目出现，在第一次交涉期后组成一支“日韩明星联队”绝对可以在 D2 联赛中横扫千军。笔者的做法是使用韩国前锋、日本中场、韩国后卫、非洲边路的组合，其优势相当明显。

【转会流程】：转会市场的第一次开放将会在第 13 周到第 15 周之间，第 23 周到第 25 周是第二次开放，赛季与赛季之间也是“拐卖人口”的黄金时间，自由转会和续约在第 23 周到第 25 周进行。在进入交涉期后选择 Team Management，选择 Negotiations 开始谈判，在弹出的选项中选择 Apply 开始申请，下一个窗口是球员的查找界面，这里不推荐使用 Select by Team 的查找方式，由于众所周知的原因，在本作中的球队除了 AC 米兰与罗马以外都是非实名（好在 PC 版可以通过补丁来解决这一问题，图 20），找寻大牌球员可以通过国籍的方式进行（Select by Nations），如果需要特殊球员，可以在搜索界面的 Conditional Search 中查找，条件搜索功能可以根据球员的姓名、位置、身高、年龄、能力、特技、工资、合同剩余时间来搜索。找到球员后确认，获得该名球员的三种方式为转会、租借、交换。其中转会、租借没什么好说的，烧钱就行了，转会资金与玩家所控制球队的战绩有一定关系，战绩好的话买人会相对便宜一点。博斯曼转会无需支出转会费，此外，在交涉后钱不会立刻少掉，在球员到来前玩家的帐户上都会分文不少，玩家可以利用这项功能来用明天的钱办今天的事。交换球员对于初期的队伍改造相当有用，交换队员也是要付给转会费的，如果自己的队员身价小于对方球员，那么中间的差价就是玩家要支付的转会费，己方队员的身价高过对方时是不要指望对方俱乐部找回零头的。



【育成球员】：在每场比赛结束后我们会得到一些“育成点”，在未契约球员中看到那些数值全白，但在属性画面中有一颗幼芽的选手，不妨将他们购入，这样你的“育成点”就可以提升他们的数值，也许齐达内、亨利等巨星就会在你的手中诞生。

“育成点”的使用方法为：每一点提升一项球员能力，每五点增加球员的一项特殊能力。能否快速的培养出优秀球员，这取决于如何获得育成点的多少。本作中的育成点与球员的上场时间是成正比的，如果不让育成球员参加比赛，那么每场比赛只能获得十点的“育成点”。其计算公式为“赛后的评分×位置比值”，位置比值的关系为 CF/WF/OMF 为 8，CB/SB 为 4，GK 为 2.5，SMFDMF 为 6，如果踢前锋的育成球员获得了 5 分，那么其育成点=5×8，一场比赛可以获得 40 点。

根据公式，我们不难发现影响育成球员得点的关键在于赛后的评分，为了获得评分，育成球员必须上场至少 15 分钟（低于这个时间系统是不予打分的）。考虑到育成球员出场后的风险，一般安排他们在垃圾时间出场，例如落后无望的情况下或者完全控制住局势的情况下，位置应安排在对整体攻防影响最小的左边前卫位置上。由于育成球员的能力有限，初期无法指望他们通过助攻、射门来赢得高赛后评分，因此适当控制他们传传球，传球的方式以保险的回传、横传为主，根据笔者观察，只要在赛后的个人表现画面中得到几个 100%就能获得高评分，如传球成功率 100%且打满全场的情况下至少可以得到 7 分。遇到无关大局的点球也要适当安排育成球员主罚（实在不行的话就踢中间），在育成过程中笔者觉得首先应提升他们的速度与射门能力，这样才能起到良性循环的作用。



【球员能力】

攻击能力 Offense：球员的进攻倾向。
防守能力 Defence：球员的防守倾向。
身体平衡能力 Body Balance：影响到控球的效率与变向后的硬直时间。在争高球时会影响到身体对抗能力，平衡力低则容易在对抗中倒地。
体力 Stamina：该项能力越高，体能下降就越慢。
最高速度 Top Speed：球员无球跑动最高速度。
加速度 Acceleration：值越高球员从平衡状态加速到其最大速度所用时间越短。
反应 Response：关系到补射，对落点的判断以及守门员的扑救能力，反应快的球员在被断球后能够抢在对方后卫起身前反抢得球。
敏捷性 Agility：球员动作迅速灵敏的情况，与被铲倒后的起身速度也有一定关系。
盘球精度 Dribble Acc：盘带时球离开脚背的距离。
盘球速度 Dribble Speed：球员盘球时所能达到的最高速度。
短传精度 Short Pass Acc：地面短传的精度。
短传速度 Short Pass Speed：地面短传的球速。
长传精度 Long Pass Acc：长传的精度。
长传速度 Long Pass Speed：长传的速度。
射门精度 Kick Precision：用脚射门的准确性。
射门力量 Kick Power：球员射门的力量。
射门技巧 Kick technique：球员在困难情况下完成射门的质量。
任意球精度 Free Kick Acc：球员主罚任意球的精度。
弧度 Curve：发弧线球的能力，越高则弧度越强，越易绕过人墙。
头球精度 Head Accuracy：头球射门与摆渡的准确性。
弹跳能力 Jump：弹跳能力，同时也是守门员的重要能力。
个人技术 Technique：主要表现在停接球的连贯性上。
攻击性 Aggressive：球员在进攻时的积极性。
心理素质 Mentality：球员受比分落后和体力低落的影响。
比赛安定度 Play Stability：比赛中发挥的稳定程度。
守门技术 Goalkeeper Skills：门将的守门技术，实际表现为门将的选位，俗话说七分站位三分扑，这个数值对于门将有多重要就不要多解释了吧。
连携 Team Work：球员之间配合熟练度和对阵型的理解能力。ML 模式下转入球员的连携是动态的，一些水土不服的球员可以通过多打比赛来提升他与队友间的默契程度。ML 模式下两个球员之间的连携=（球员 A+球员 B）/2，因此即使把巴乔与皮耶罗放到一起的效果也不见得有多坏。
状态安定度 Condition Stability：影响球员能否保持在比赛中的状态。
逆足精度 Unfamiliar Foot Acc：球员利用自己不擅长脚进行传球或射门时的精度，超过 7 就很了不起了。

【特殊能力】

盘带者 Dribbler：盘带能力出众，运球技术出色。
站桩式中锋 Post Player：跑位差，擅长在禁区内抢身头球的“一招鲜”锋线队员。
门前位置感好 Positioning：跑位能力强，擅长抢点与接应队友。
前插 Running Out：前锋的前插能力高。积极地选择空当，同时也容易越位，配合有司令塔的球员使用效果佳。
射手 Striker：射门成功率高的射手，拥有此特技的选手更容易打出匪夷所思的穿裆射门。
司令塔 Game Maker：组织核心，可以在控球时提高周围球员的攻击意识。
传球手 Passer：控球时，前方队员前插意识提高，在困难状态下可以用倒地卧传的方式传出好球。
双足假动作 Both Feet Fake：可使出特殊的双足假动作，方法是前+斜前（利足的斜反方向）+前。
点球专家 PK.Kicker：点球命中率高。
一对一能力 1 vs 1 Kicker：擅长处理单刀球。
远距离掷界外球 Long Throw：拥有该项能力的球员能大力掷界外球。
一次触球 One Touch：接球后直接处理的能力高。
外围利足射门 Outside：在任何位置都能使用擅长脚射门。
盯人 Man Marking：设置盯人后的效果更好。
后防线统率 Defensive Line Control：统率力高，主要体现在领导后卫线执行 Off Side 战术和围抢包夹的时候。正好和司令塔相反。
低弧线大脚球 Clearance：守门员的特殊技能。可以开出低弧线的球，适合于快速反击的第一步和开到空档区域。
扑点球 PK.Feeper：扑点球专家。
扑单刀 1 vs 1 GK：守门员擅长扑救面对面的单刀球。
受伤耐性 Tolerance of Injuries：是否容易受伤的程度。■

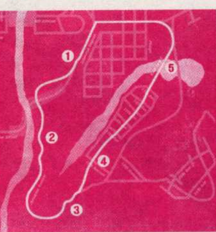


Olympic Square

Atlantica



Inner City



Stadium

National Rail



Market Street

Terminal

Port Royal

极品飞车:地下狂飙　基本赛道攻克指南

文 / FXCarl

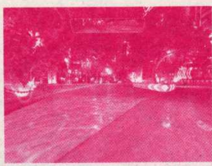
在《极品飞车：地下狂飙》(NeedForSpeed: Underground)中有8条基本赛道，是大家在Circuit模式和Free Run模式中自由驰骋的地方，也是在线游戏和平时游戏最常跑的游戏赛道。要想取得好成绩，不把它们嚼个透是不行的，接下来我们就来进行逐个分析！

Olympic Square

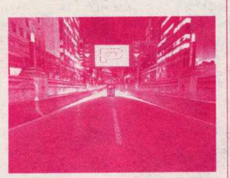
"奥林匹克广场"是游戏中面临的第一条赛道。在Forword的状态下，比赛路线是逆时针进行的。赛道中值得注意的地方已经在地图中标出来了。



1. 出发后的大弯。这个弯道是对驾驶技术的小考验。除了刹车切弯这种标准走法之外没有更好的办法可循。值得注意的是，由相反方向行驶而来的车辆，会迫使你离开最佳路线——弯道内侧。注意不要蹭上赛道外侧护栏，否则速度损失惨重。



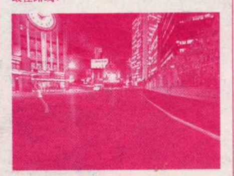
2. 这是一条相当明显的近道，不但速度很快，而且可以获得ShortCut（简称SC）得分，应当尽一切可能穿越这里。



3. 地下停车场的通道是这条直道上最安全的行驶路线，可惜这条路线不会得到SC加分，也不是最快的通过路线，所以在没有街车的网络对战中不推荐。

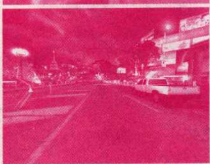


4. 这个弯道不要紧张，空间非常充足，可以完全不用放开油门冲过弯心并且到达中间绿岛的右侧路面。而如果你想精益求精，那么全油过弯，且跑车刚好从绿岛开始处的路标和第一棵树中间穿过——恭喜，你通过的是最佳路线！



5. 面临第一个赛道选择点。这个分支路线非常有意思，从距离上看，左侧的路线要近一些，但是车辆再进入后面的路段时会有一些困难。因此，低速车辆应选择左侧，高速车辆则从右侧行驶，并且一直靠右行驶，这样才能轻松进入后面的近道。

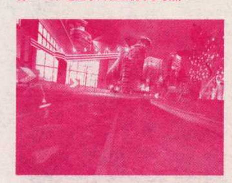




6&7. 这两处是一条超级近道的两端，他们的标志相当明显——高高树立的标志杆。练习时采用车外视角会更容易一些，别忘了高速下转弯的提前量！在这条近道的中间有一个十字平交路口，路口会不时的有无关车辆通过，So，保持谨慎。



8，这里人为划分出的S型路面不难对付。取直线小幅度摆动方向，保持高速通过！注意两侧施工路面铁丝网外的隔离筒、标志等杂物，一旦和这些东西缠上就难以收拾。



9，一个难度非常低的下坡S弯，取直线通过。

“奥林匹克广场”的反向行驶路线和正向几乎完全一样，这条赛道考验的是车手的稳定发挥和自信心，即使是新手也有机会获得胜利。

Atlantica

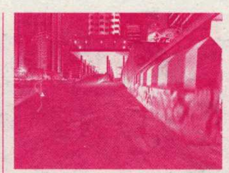
“亚特兰蒂卡”是一条高速赛道，内部还包含了一段城市泄洪道——光滑、宽阔，表面长满绿色苔藓，你会沿着逆时针方向驾车飞驰。整条赛道几乎就是在挑战你跑车的速度极限，当然偶尔也需要考验一下你的反应速度！



1. 绿岛和树木将是练习快速反应能力的好地方！请选择在中央绿岛的右侧行驶，对于沿途的小弯道一律不予理会，以直线通过。



2. 在这里，道路一分为二，永远优先选择距离短的那一条，也就是右侧那条。



3. 这里又是一个分支点。由于泥土路面丝毫不会影响跑车的行驶速度，所以应优先选择右侧或中间的路线。中间的路线具有相当的挑战性，在进入工地内部时请把方向向左修正，否则无法顺利离开工地——你会撞在水泥护栏上！



4. 这个泥土路面的S弯具有相当大的迷惑性，千万不要顺着路面行驶，仔细观察就会发现其中有一条近乎直线的通过路线！

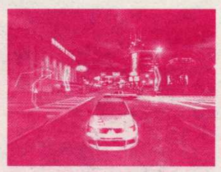
反向行驶在大多数情况下和正向行驶是一致的，其中：

反向1. 继续选择正向时的行驶路线会遇到迎面而来的无关车辆，这是一种赌博，一旦发生撞击就难以挽回，但可以获得理想的路线和速度，这需要自己在赛道上权衡。

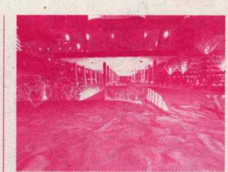
反向2. 反向通过建筑物时会遇到比正向更为麻烦的问题。首先是进入的角度很小，如果你驾驶的是一辆速度很快的赛车，那么很容易错过时机。另外由于是由上向下，所以方向要一步到位，想应急修正是不可能的。

Inner City

“中心区”中的绝大部分赛段都是由前面两条赛道组合而成的，因此绝大多数的注意事项在前文都已经提过了。



1. 这条捷径已经是我们的老朋友了，务必以最快速度通过这里，并高速穿越随之而来的道路分支。分支的选择可以参考前面奥林匹克广场的相关部分。



2. 这个建筑工地的捷径选择实在难以一概而论。如果你以急速通过之前的弯道并非常精准的沿右侧水泥分割栏右侧切入捷径，那么恭喜你，你已经达到最快通过速度了。但困难就是离开建筑群时的空间实在太小，难度很大。其它路线脱离速度都比较容易提高，但距离就不那么划算了。



3. 这里是一个我们最喜欢的高速弯道——来一个漂亮的切弯吧！在接近APEX（弯心）的时候一定要看准出弯路线，为了下面的赛程尽量不要损失速度。当心会车！当然这也是一个赚SP的好机会。



4. 这是游戏中最讲究技术的弯道之一，一定要严格按照赛车行驶规则办事。入弯前保持靠右行驶，在刹车点开始猛力刹车，当接近弯心（务必咬紧突出的边缘角）时全力加油，最后贴右侧护栏出弯。

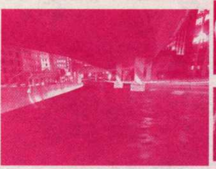
反向行驶会比正向比赛更为轻松，其中建筑物部分捷径可以酌情放弃，因为放弃这里对后面赛程的速度提高有不小的好处。

Stadium

“体育场”这条赛道的最大吸引力在于纵横的立交桥路段，长距离的技术型直道，以及狂野的腾空飞行！这是一条高速赛道，并且绝大部分都是直线，外加一些较小的弯道。但即便是直线也需要保持高度警惕状态。另外还有一些技术性路段，高速通过这些路段才是我们的重点。



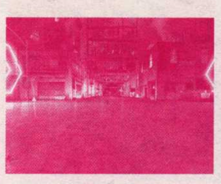
1. 选择从右侧的入口进入立交桥路段才是最佳选择。这一路线需要更加精准的驾驶技术，因为沿途会遇到两根讨厌的高架桥墩，当然是可以取直线高速通过的，难度不大，留给大家自行探索。



2. 从左侧进入桥墩区域，保持直线。最后便可以从第二桥墩的右侧脱出。胆大的同时别忘了心细。



3. 这里是一个高手和新手差别明显的路段。完美的做法是从第一个桥墩的左侧通过，然后直线向第二个桥墩的右侧行驶过去，随后会很轻松的通过第三个桥墩。这一路段完全可以不用刹车，不用转向，不用损失任何速度的三无状态攻克。



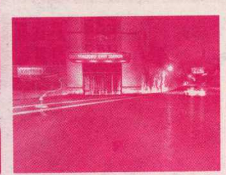
4. 平民窟的道路非常湿滑，且高低不平整，大量的时间跑车都处于一种悬浮的不稳定状态。保持直线高速通过，或者和老鼠一样停留在这里。



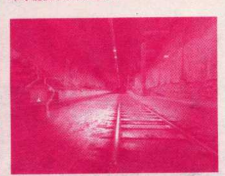
5. 必须保证110公里的时速底线才能飞越断桥。当然，如果你能以超过290公里的时速飞跃这里的话，你的朋友肯定会对你敬佩不已的！

National Rail

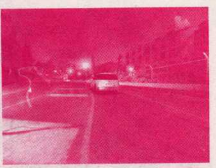
“联合护栏”赛道穿越了这个城市中的一部分工业区，带来了和以往赛事中不同的风格。技术要求也略有提高，赛道穿过隧道、高架桥，充斥大量高速弯道，你必须时刻把注意力集中在提高车速和保持最佳路线上。



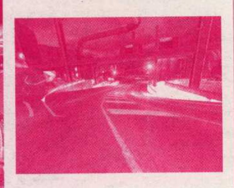
1. 像风一样的扫过铁门，闯过地铁线！当然，这是一个高手向往的捷径，只有优良的技术才能换来成绩的提高。



2. 地铁线捷径共有两个路线选择，一个是乖乖的顺着路面行驶，而另一种则是在轨道上狂飙。路面看上去稳健，但到处是垃圾和沉重的油筒，扣除的速度和障碍的数量一样可观。而轨道上只有一些轻巧的小盒子。离开地铁线出口请努力刹车，弯道外侧的墙壁蹭上去一定不怎么舒服。



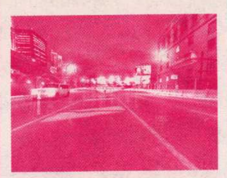
3. 精巧的切弯驾驶技巧可以“三无”通过这些连续S弯的哦，新手不要放弃这个锻炼自己驾驶精准性的机会。



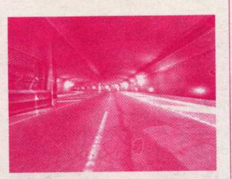
4. 尽可能大半径的切过这个下坡弯道，务必使车速最大化。刹车就是失败！



5. 小心对付这个弯道，这个弯道有能力让你瞬间把车停住。如果在这里尝试漂移过弯是个不错的主意——保持合适的角度恰当的速度，原来这个弯道也这么容易啊^_^



6. 路线分支，反车道行驶，走左侧以获得最佳通过路线。



7. 最快的通过方法就是冒险从河底隧道中的支承柱间穿行，尽量使行驶路线直线化。一般的行驶方法是先贴左侧，从入口处的第3、4柱间穿过，随后再从5、6间穿回左侧，这样便可干净利落的通过隧道。经验是基础，勇气是台阶，等着你发挥了！

反向行驶和正向行驶总是有些不同的：

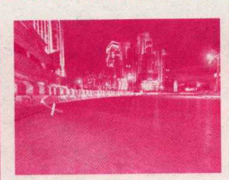
反向2. 在这里的地下铁捷径就不用缩手缩脚了，踩尽你的油门说不定还能收获额外的SP。冲出铁门的腾空瞬间简直就是酷毙了，如果运气好可以在空中超越那些可恶的对手，或者直接着陆在他的车顶上！

反向6. 这里一定要选择和街车一致的右行，如果一不小心错过了，你将损失不少时间。若是更不幸的撞上了分隔栏，那么损失的就是大量的速度了。

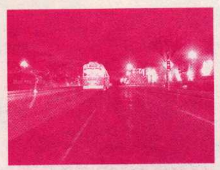
反向7. 隧道里的行驶和来时不同。反车道行驶然后在第一弯（左）穿过支柱，在第二弯（右）再返回左侧。同时不要放松，继续努力把车辆送到右侧的最佳路线上。这里和正向行驶是一个几乎对称的路线。

Market Street

“集市小道”是NFS:UG中距离最长、难度最高的赛道。赛道穿过唐人街、公园、商业区及住宅区，同时这也是一条充满高速弯角和捷径的赛道。



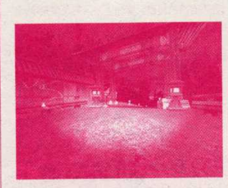
1. 保持大半径过弯获得高速。



2. 保持在路面的右侧可以轻松的避开电车，并为后面的行程做好准备。



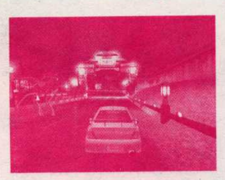
3. 永远使用撞开公园大门的破坏性走法，这样可以拉直行驶路线，保持高速。



4. 城墙上的捷径理论意义大于实际。虽然距离缩短，但通过难度成倍增加，只能算是一个“勇敢人的游戏”，在积累了大量经验后可以尝试选用。



5. 公园里的S弯稍微放油就可以高速通过，这是一个技巧型的弯道，把握好两次入弯的时机就可以轻松应对。



6. 保持直线并全力刹车，减速到接近160公里时速左转，千万避免撞击外侧。如果是最佳路线的话那么会刚好从第一个路标的右侧驶上人行道，并从第二个路标右侧离开，其间保持全油并杜绝撞击护栏。



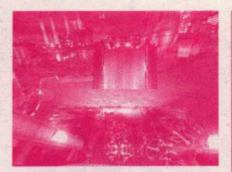
7. 在大弯的内侧喷泉边有一条捷径。对于绝大多数的车辆而言都无法获得进入捷径的角度，除非是非常慢的车型，建议从大路通过。入弯前略减速，接近第一个右方向红标志时右转，最高出弯可以达到250公里时速以上。



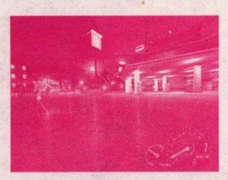
8. 这里有一条距离比标准路线还要长的捷径！沿着宽阔道路直走，进入购物中心然后保持全速右转，并获得SC得分。这一路线虽长，但不用损失速度就可以通过，并且在整个唐人街甚至一直到终点的后半程赛道中都占有速度优势，除非你开的是一辆慢车。如果真的是慢车，看下一节——



9. 沿着标准路线一直开，会发现右侧会有一个面条店。从面条店的招牌下通过你会发现还有一条捷径可走。于是你可以驾驶着你的慢车从这条捷径中通过。



10. 当时速低于 110 公里时将无法成功飞跃断桥，请注意！



11. 从加油站的花坛内侧和加油机外侧穿过！这是一个需要很高驾驶技巧的捷径，并且没有 SC 得分。一旦成功将会带来一秒左右时间优势。当然，如果没有把握，全油切过这个弯也是可行的。

反向行驶的要诀和正向行驶几乎一致。唯一需要注意的是进入公园的路口没有参照物，需要凭感觉刹车。出公园撞开大门的时候要保持车轮的抓地！

Terminal

“终点站”这一围绕着小型机场展开的赛道具有不少相当有看头的路段，技术型车手的发挥舞台就是这里了。

轻松的通过公园大门而不用任何减速，落地的瞬间犹如石块着地一样稳当。

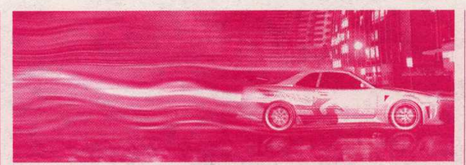
反向行驶时的路线完全没有变化，捷径自然也是一样。当通过机场隧道时不要选择对称路线，而是延正向的路线反向行驶——靠右行驶到第一个大弯迅速转到左侧直到离开隧道。



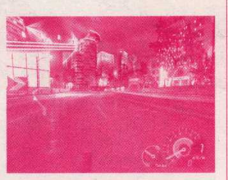
1. 高技巧弯道之一，前面也提过类似弯道标准走法，靠左行驶，提前猛力刹车就好了！



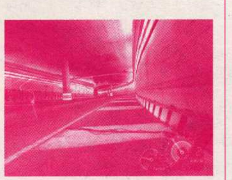
2. 看上去挺厉害的直角弯，其实如果切得漂亮并不要损失多少速度就可以搞定这里。延迟刹车是比较好的选择，尝试几次就能熟练。



3. 保持干净通过施工区域，这一路段在“奥林匹克广场”中有，可以回头复习一下。



4. 这组 S 弯和奥林匹克广场的弯道也是重复的。但有一点需要注意，在出弯时需要使跑车回到赛道左侧，为接下来的右弯留出空间。



5. 这是一条通向机场的隧道。务必靠右进入隧道，很快遇到第一个转角，尽量保持直线穿过支柱到达左侧，并可以在出口处轻松左拐切入近路，比从右侧行驶快很多。



6. 如果想远离机场工地的麻烦，那就老老实实的在“路面”上行驶吧，右侧会比较快。



7. 如果你精于穿越 S 弯的话，在这儿就是你表现的时机。看似复杂的连续弯道其实不用大动干戈，如果你在这里需要用到刹车的话，那就说明水平还需提高 ^_^



8. 极限滑道捷径实在是难以把握，但若想胜利别无它路。起跳的难度在于你必须笔直的迎向跳跃台阶，这样跑车才不会到处乱飞。如果真的表现完美，那么车的落点应该刚好可以轻松的通过公园大门而不用任何减速，落地的瞬间犹如石块着地一样稳当。

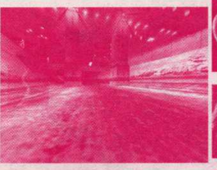
反向行驶时的路线完全没有变化，捷径自然也是一样。当通过机场隧道时不要选择对称路线，而是延正向的路线反向行驶——靠右行驶到第一个大弯迅速转到左侧直到离开隧道。

Port Royal

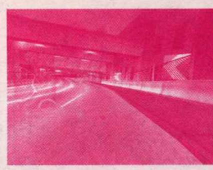
“皇家码头”赛道穿过“著名的”都市泄洪道和道路零乱的集装箱码头货区，这条用于体验快感的高速赛道只有为数不多的技术难点和捷径。



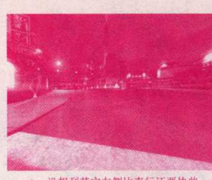
1. 通过此弯道时请尽量扩张转弯半径，全力加速。



2. 请从左侧和中间穿越桥墩，为紧接着的弯道准备空间。



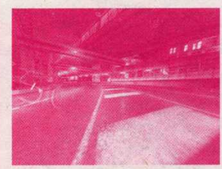
3. 这个简单的 S 弯请以最完美的速度、路线来挑战最完美的通过时间。



4. 没想到其实左侧比直行还要快些，一路有不少小分支，不要理会，顺标准路线走就对了。



5. 错综复杂的路线只有一条是最快的，这条捷径周围有很多的建筑物干扰，开始很容易错过，一定要多加练习才能运用纯熟。



6. 还有减速的理由吗？踩尽油门去获得最后的成功吧！

最佳路线在反向行驶中并没有发生什么变化，因此只要熟练掌握前文的诀窍就 OK 了！■

我愿为你征服一千个世界

文明III征服世界

REWRITE HISTORY
SID MEIER'S CIVILIZATION III





黑暗中的明星：中世纪

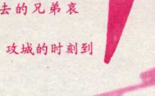
公元843年，伟大的查理曼帝国分裂为三部分，三个基督教的国家法兰克、日尔曼和勃艮第分别拥有一件圣物，第四件圣物位于阿尔弗雷德大帝管辖下的英国北方……四个基督教国家其一、或四个维京势力其一、或四个穆斯林国家其一、抑或是拜占庭。到底谁能在1453年来临之前成为最伟大的帝国呢？

战术技巧：这个剧情也是在向玩家提出"扛旗"的这样一个游戏概念。由于这个剧情地域广大，文明众多，所以虽然不是最难的，但欧洲国家地盘大，而且城市也较多，所以也会花费玩家很多时间，从现在开始，我们将给出更简明地针对剧情的攻略指南。这个剧情有维京、西欧、拜占庭和阿拉伯4种类型的文明，有各自的科技主线和有各自特色的小奇迹。除西欧外其他三个类型的文明，一开始都拥有特色兵种，适合上来就快速扩张，大家尤其可以体验维京狂暴战士横扫西欧的乐趣了。但必须注意，研究科技时一定要选择适合自己文化圈的，游戏的科技分3个时代——维京时代、伊斯兰／十字军时代和中世纪，这也就充分说明，只有在适合自己的时代科技下，你的文明才能更强大，所以一定要抓住时机。注意：早期的维京文化圈的国家没有十足地把握最好不要去惹，不然6的攻击力是很难挡住的；另外把珍宝送到耶路撒冷给10000分和500金子，只要把3个（巴黎和罗马也各有1个）都送到耶路撒冷就可以获胜了。

条顿骑士团某位骑士的碑文："我必须把国王的尸体送到圣城，即使他不能活着征服，死后也要埋在耶路撒冷。"

我当时还是奥托大人的侍从，早期就随着三个君主去四周游历，因为这样可以更早更快的接触其他文明。这样基本可以把所有的文明都探出来，但要记得要及时撤回，要是都被杀了，我就很难回家见父母了。早期帝国还是按部就班的扩张，不断建造移民，首都的人民辛勤工作，生产移民，而远方的城市贪污严重，也只好不断的组成民工团，纷纷来到首都的附近改造地形。很快我们就拥有了萨尔茨堡附近的铁资源，把早期全部的武士部队升级到剑士。奥托大人开始慢慢蚕食周边国家，谁弱就打谁。于是我们开始向北方的一个小国——丹麦进发，很快就攻克了首都并且将丹麦彻底赶出了半岛，由于丹麦的狂暴战士海军陆战特别强，所以为了避免受到不必要的骚扰，我们便很快议和了，勒索了不少对我们不是很有用的维京特有科技，不过也可以拿去换钱。接着大军发往东边的波兰，在波兰战争中一位红胡子的贵族——巴巴罗萨因为其英勇的表现和钢铁般的意志从众多剑士部队中脱颖而出，我也被分配到了他的帐下，成为一名见习的骑士。对波兰的战争很快将法国与意大利也拖入泥潭，它们相继加入了我方阵营。正当法意与波兰打得不可开交的时候，奥托大人向巴黎附近的新城派去了我国全部的精锐，不久，由于法国拒绝将在我国境内的军队撤离，我们被动宣战了，并且因此赢得了一个保家卫国的正当理由，巴巴罗萨很快带领数队骑手直扑巴黎，一个回合内便夺了下来，并且得到了第二个圣物。

很快，国王奥托把巴黎城送给了意大利，同时却秘密将大部队转道南下直达罗马附近，在坚持了对法国和波兰的进攻，直到我国与意大利针对波兰同盟到期的时候，我们便阵前倒戈，立马和波兰与法国签了城下之盟，并且也将原在耶路撒冷的阿巴斯也拖下水，一起对付意大利，签署了臭名昭著的慕尼黑协定。终于，时代进入到了中世纪，在罗马的主力偷袭部队在巴巴罗萨的带领下也如期完成任务。继而直接转道阿巴斯的耶路撒冷，一支浩浩荡荡船队此刻也由罗马到达，这些船队是在占领罗马之后原来意大利的劳工和罗马市民用生命加速建造的。部队很快横渡亚德里亚海，到达巴尔干半岛上的一个德国小镇，这个小镇是早年和波兰交战中勒索过来的，虽然城小，但是这里有铁资源。巴巴罗萨立即把所有的剑士部队和升级到中世纪武士，由于和阿巴斯、拜占庭签有道路和约，水陆并进的大部队开向了耶路撒冷，当然，圣物也在其列。三次偷袭终于将圣物带到了圣城，据说有人在夜晚看见过三个圣物相聚在一起共鸣，发出哭泣的声音，似乎在为死去的兄弟哀悼。



终于，攻城的时刻到

了。奥托用强有力的外交手腕和全国库的黄金，将法国、意大利、波兰、拜占庭一同拖入对阿巴斯的战争，而耶路撒冷城边的巴巴罗萨早已等不及了，亲自率领3支剑士部队身先士卒，并永远的把自己的生命留在了这里。于是我临时执掌军权，带领余下的十字军兄弟们，经过30多次的大小战斗，终于拿下了圣城耶路撒冷。并且也把我的兄弟和战友，巴巴罗萨安葬在了那里。

独特的文化，神秘的城市：中美洲



哥伦布发现新大陆之前的中美洲文化，使众多人类学家和历史学家浮想联翩。从勤勉的印加人和他们的帝国之路，到玛雅提克尔城的宏伟神庙，到中墨西哥强大的阿兹特克人对其似神的国王羽蛇神的誓死效忠，这些文明都是古代人创造力和荣誉的遗证。你可扮演阿兹特克人、印加人或玛雅人中的一个，你能领导你的人民走向成功，建立一个能成功抵御即到来的西班牙征服者的帝国吗？

战术技巧：这个剧情玩玛雅是最难的，因为出生地相当的恶劣。在游戏一开始科技就最好先研究那个石雕，因为，只有玛雅可以优先研究它，这样可以交易时得到的更多。用武士就向南向北探路，最好让武士守卫在两个大洲唯一的大陆桥上，然后再陆续把周边的三个国家探出来，之后马上和他们交换科技。另外在南美可以探到印加和莫切，先不要把他们的通信交换给上方的三个国家，这样可以做较久的科技贩子。下边的国家的工人正在修路，一开始可以俘虏。这个地图可以尽管开战，因为地域狭长，往往防守方可以只要守备路口就行了，而且远方军队到达也要很久。早期首都依然速出移民，把美洲中间的地区全部占领。到时候上方的阿兹特克和托尔特科会不断的派移民到下方，可以抓到不少工人，这个地图最主要的还是抓人，人口越多越好，赶快改善地形，并且日后还可以拿来血祭。这个剧情单城文化胜利还是最容易的，首都要及时的造一些加文化的建筑，最后再杀一些俘虏，这样可以争取文化胜利。

一个玛雅牺牲临死前的冥想：此刻我是如此的亲近神灵，圣器从我胸膛中取出心脏的时候我就将可以聆听神的旨意了。我来自于印加，虽然这里不是故乡，但我相信此刻神灵依然在我身旁。

在三十年前我还是一个印加的侦察兵，当我穿越荆棘来到玛雅的时候，玛雅人和善的和我的祖国建立了外交关系，他们用石雕等技术换取了我国的奴役科技。就在我准备穿越玛雅继续向北的时候，玛雅人为了垄断与北方文明的联系，屡次把我挡在国境外。当我利用我的侦察兵特有的无视地形能力，快速穿越玛雅的时候，玛雅人为了自己的利益居然毫无信义的向我们这支侦察队发动了攻击，我也成为了玛雅掷矛手的俘虏。

真是莫大的讽刺，我沦为了异国的苦工，天天在荆棘丛中砍伐，玛雅人似乎对领土并不感兴趣，他们更关心如何得到奴隶，因为这样可以满足他们改造地形的需求。说真的，玛雅的自然条件要比我家乡恶劣十倍都不止，不过他们由于地形的因素，牢牢的控制着南北方文明间的通信权，从中榨取了不少暴利。而且由于易守难攻，所以与南北双方的战争都从不间断，往往南和北打，南打北和，每次在开战之初玛雅人都能靠偷袭带回不少他国的劳工。

随着大量外国劳工的到来，玛雅的首都也越来越繁华，这里的文化也越来越趋向血腥，国外劳工在本地人眼里连畜生也不如。在当玛雅人将政体转换为血祭政体的时候，异国劳工更成为了牺牲的首选。然而越是如此，玛雅人越是疯狂了一样的继续嗜血，由于首都附近地形基本全部改造完成，外国劳工也越来越不重要。今天，终于轮到我了，不过很温馨，我终于可以回到我的祖国了，希望神灵能将我的灵魂带回去。

I' m sailing：探索时代之欧洲篇



这个剧情让玩家从欧洲出发，对非洲和新大陆进行探索和殖民，再现欧洲统治世界的光辉岁月。玩家可以扮演西班牙、葡萄牙、法国、英国或荷兰，设法最成功地开发新大陆的财富。

战术技巧：从这个剧情开始，后面的3个都是相当的冗长，每个剧情都最起码要当作一个《文明III》标准的新开游戏来玩，因为这些剧情内容相当的丰富。探索时代我们将会分欧洲和美洲两个文明圈来给大家作出指南。这些指南也会相当长，于是也略去类似游戏历史的述说了。

这个剧情中欧洲有5个国家：葡萄牙、西班牙、英国、法国、挪威，其中葡萄牙一开始就是黄金时代，给的奇迹5回合送一个移民，要好好利用。葡萄牙和挪威地盘小，不能和其他欧洲国家正面较量，主要依靠到美洲掘金了；选其他三国还可以顺便试一试统欧洲了。胜利为点数胜利，就是运财宝到首都。以下主要介绍法国的打法（神级难度）。

法国就不要搞研发和修奇迹了（钱留着支援美洲发展和生产力用来造兵），我感觉好像就一个航海学校（5回合送1个探险者）电脑不造之外，电脑基本都把奇迹抢了；城市里生产力高的就出中世纪武士，低的就出移民或是工人。一开始就探路吧，南方的船就往非洲去探路，会发现非洲的黄金海岸（有象牙和黄金，这一关奢侈品毛皮、钻石和香料都变战略资源了，象牙一定要抢，记得要运几个移民占领这一块）；西岸的船把开始给的移民和长枪兵和几个长弓手和中世纪武士都带上就向美洲进发吧。西岸的船到北美后，把移民和长弓以及中世纪武士放下，这时可以发现易洛魁，先不理他，不过可以交换一下联系和科技。

移民在北美的中部（五大湖区）的地方建城，看见易洛魁出了一个移民以后，就把运过去的几个部队把他的首都给端了，他的首都有毛皮，可以建毛皮加工厂，完成任务就主要靠毛皮了。建好毛皮加工厂（包括后来的香料、烟草、食糖、钻石、金、银加工厂）每10个回合会给1个财宝，用部队获得财宝，再用船运到本土。身上有财宝的士兵走到首都后，就会给1000胜利点数和500金币；此时应该再从欧洲运移民过来，不过最好的办法，还是在美洲用钱购买移民和部队，主要要抢毛皮和马（法国一开始没马）。另外一艘船带着1个长枪兵接着往下探路，去发现其他的国家，买卖通信和地图也可以挣不少钱。在欧洲本土上，早期没马，就出中世纪武士作为战斗主力。一开始可以打一下挪威，占领一座城就差不多（记得带上攻城车），其他两座城一开始打不下来。打完挪威，就可以去打西班牙。先用长枪兵沿边界的山头站住，可以消耗西班牙的实力，并拉上葡萄牙一块打西班牙。感觉只有中世纪武士的情况下，还是能有一定的战果。等有了马之后，生产力高的城市造骑士、差一点造中世纪武士。基本上采用各种手段可以平定欧洲，电脑造的奇迹都给你了。同时别忘了把财宝运回首都，这是胜利关键。另外需要注意的是，开始电脑没有什么战船，运输船可以单独行动，到了中期以后要记得用战船护航。■

A3 全职业上手指南

文 / 永不笑了





费尽辛苦，拿到了传说中的 A3 内测帐号，心情万分激动。拼杀了几天，积攒经验拼凑了这些文字，以供老鸟笑评新手观摩。

一、全职业通用篇



为了能给玩家们一个绝美的世界，A3 对硬件要求比较高，付出多少才能得到多少嘛，所以想体验 A3 美丽画面的玩家们速速升级机器去吧，嘿嘿，好在本人的机器还能跑动。配置低点的玩家也不用太担心，A3 也考虑到了玩家的硬件也许跟不上，所以游戏专门提供了一种方式给你们。按一下小键盘上的数字键"2"，你会发现只能看到自己和怪物了，看不到其他玩家了，然后游戏也会变的不那么卡了。

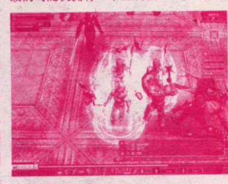
OK，回到正题，让我们开始游戏！

不论你选择的是威武的战士、帅气的圣骑士或是 MM 法师，初建人物时，身上都会有一套装备和一个蛋。蛋也就是你以后肩膀上的鸟了，当然了，要等它孵化。但是你不要想要把这些初始物品卖什么钱，每件 10 块……

为了鼓励玩家之间的贸易，A3 的商店成为了网游中几乎最黑的商店，你卖出的价格和买进价格是 1 比 10。所以能不去买装备就不去买，鸟和首饰是打不到的只有去买。刚出来的鸟没有属性卖了或拿下来都可以。A3 里的药水，一喝就是 20、30 瓶的喝下去，真有药罐子的感觉了（红蓝药水与增加 HP、MP 的比例是 1:1，即 1000 红水补 1000HP）。但是没钱买药是个大问题，所以 1~3 级的时候，最好尽量少喝，我开始的 12 瓶红水都留着喂鸟了（红水增加鸟的 HP 的比例是 1:3，嫉妒死我家那只鸟了！）。当然，不打算养鸟的可以自便。城里卖药水的 NPC，还兼有恢复体力的作用，打到没血的时候，可以找他免费治疗。内测中，怪物出门都不带钱，只带些雪草、兽骨、黑石、钨钢、水晶之类的东西，别小看它们，这些物品一个价值 2000 块，而且是日后合成用的材料，所以能留就留着，实在没钱买药的时候再卖，现在这些东西玩家回收价是 5000。

鸟在 A3 里也是很有特色也很重要的一个环节，鸟分三种，战士的叫疾风，圣骑士的叫赤影，法师的叫灵，每个职业只能用自己特定的鸟。蛋到了 5 级才能孵化出来鸟，初始送给每人的那个蛋孵化出来的鸟是没有任何附加属性的，除了装饰没什么用，商店里卖的蛋 15000 一个，随机的多种附加属性就要看各人的造化了。

鸟蛋的属性分 3 种主属性和 6 种附加属性，主属性包括：攻击力、防御力、经验增加，附加属性包括：冰攻、火攻、雷攻、冰防、火防、雷防。另外购买的蛋还分 3 个等级，分别是：无等级限制的、限制 30 级以上使用的和限制 60 级以上使用的，无限制级的鸟随机拥有一个主属性，30 级可佩带的鸟随机拥有两个主属性，60 级才可佩带的鸟必有三个主属性，而附加属性是这 3 个限制等级的鸟都有机会随机得到的。最好的鸟个人认为是初始就无限制等级加 6 种附加属性及额外经验 5%的。





既然谈鸟，那么还要提醒新手们，不管你防多高，只要角色挨打鸟就要掉血。鸟的成长是按你打的怪物数量来算的。有一种被新手们卖商店甚至乱扔地上的宝贝叫魔浆果，魔浆果可以给鸟增加经验，用鼠标右键点击使用。

A3 号称有上千个不同的任务，事实上也的确如此，而且任务一般又奖励金钱又奖励经验，最关键的是，可以得到各种宝石。有钱就去买任务做，一般买装备的 NPC 处都有售，500 一个不算贵。任务是根据玩家等级随机分配的，大多不是很 BT。奖励的各种宝石可以用来加在武器和铠甲上，随机在装备上附加属性攻击或防御，宝石提升的属性攻击或属性防御点数一般会和装备等级持平，不要太奢望冲到更高，否则很可能血本无归。法师朋友需要注意的是，如果想越装备等级提升属性攻击的话，记得只点同一种类型的宝石，比如，如果想加冰冷属性攻击，就只点蓝宝石，这样才可能越装备等级获得属性攻击提升，武器附加的属性攻击种类越多，则攻击属性数值越平均。

买了任务卷以后可以先自己分析下这任务是否值得一做，如果觉得性价比不高，也可以半价卖到商店，再换一个。这里建议玩家可以把练级和做任务同时进行，比如你想去哪练级，就去接那个地方的任务，这样，练级、做任务、赚钱三不误，岂不美哉？笔者每次出去练级的时候就总习惯带上 5、6 个任务卷轴，回来的时候一般都是大丰收。

也许是北京物价高，A3 的仓库居然存一件东西收费 500！新手用不起。不过游戏的仓库是角色共享的，也就是一个帐号里的所有人物都用同一个仓库，这样倒起装备来也比较容易。

雪草、兽骨、黑石、钨钢可以合成箱子，箱子是用来装宝石的，以后的任务奖励会让你的背包和箱子装得满满的。A3 的合成就不说了，不能摆错地方也不能错顺序……这点玩家们千万要注意哦。每次合成 1W 的费用，合成的东西一般会有所升值。箱子要合 3 个，每种宝石装一个箱子。另外还有升级宝石、降级宝石、高灵石、魔石等等，升级宝石每用一次可把装备提升一级，最高升到 5 级，以后就要用高灵石和魔石，有失败几率。降级宝石还是很有用的，当你遇到好装备自己的能力值又不够穿起的时候，别犹豫，点上一个降级宝石，你会发现该装备的等级下降了，也许你就能穿上了。

朋友永远是任何网游永恒的主题，而组队永远是结识朋友最永恒的方法。同许多网游一样，A3 中组队会大大提升练级速度，需要注意的是队员最多四名，且队员之间只能差 10 级。有人问，那如果我的高级人物带新手岂不没有可能了?呵呵，你运气真好，因为 A3 专门为这样的情况提供了一种特殊的组队关系——师徒关系，一旦形成师徒关系，徒弟一方可以获得更多的经验，从而达到快速成长的目标。不过师徒关系也有限制，拜师的一方等级需要达到 20 以上 50 以下，而且师傅和徒弟的级数要相差 11 级以上，并且存在师徒关系的 2 人不可再与其他人组队，有一方下线后师徒关系将自动解除。

二、战士篇——只为战争而生的强者



身高 190cm、肌肉发达身体强悍的家伙，也许他这辈子只思考如何能击败对手。可以用剑，如果用矛斧则不能装盾。初始属性为：力量 30 、敏捷 16、体力 30、魔法 20。

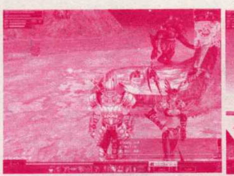
按武器分类：也就是按武器需求进行加点

剑战士：每级加 3 力量，加 3 敏捷

矛战士：2 级加 7 力量，加 5 敏捷

斧战士：每级加 4 力量，加 2 敏捷

为了省那点药钱，建议前 3 级都加敏，这样初期的怪物打你不会太疼，掉血少，当然如果有人带就另当别论了。3 级以后，你要选择一个发展方向，然后盯着你所向





往的装备、武器的需求加点就一定不会错。

沉默的战士习惯用手中的武器来说话，练级只能从低到高，一步一个脚印的砍……如果这个版本没有被北极冰“绿化”还能看到鲜血溅出效果的话，估计战士们自己溅出的热血早就淹没了整个大陆……

5级、10级、15级……也就是说每升5的倍数级的时候就可以去更换首饰了，首饰的元素属性是随机生成的，看你运气了。对于初期的战士首饰可能太昂贵，要是钱少不够买全套首饰建议先买戒指加防，再考虑买项链加攻。

战士技能一开始追的攻击很高，开荒时期很有用。由于一开始战士拿的都是剑，穿刺是首选的，当然，不同的战士有不同的打法，玩家大可以自己探索。

斧战防高，剑战敏高，枪战20级的技能有7格的攻击距离，比法师初期的大多法术攻击距离还要远。这就意味着开荒期选择枪战的优势比较大。PK方面枪战也很强，法师没的跑，人物攻击比较高，现在PK就是谁先动谁赢。

总的来说战士打的只比骑士稍快，没有骑士省钱。和法师就更不能比了，MM们抢怪那才叫没商量。战士看来还是为战争而练的，练级不快，就算是烧蓝来练还是不怎么快，所以建议还是组队练级的好。据说81级剑战的凝滞可以快速升级，还可以打装备，但81以前……

傲慢的战士永远不会懂得保护自己，不论是平时杀怪还是战争的时候，他永远冲在最前线。战士也许注定要用热血来撒满自己的漫长的升级之路了。



三、圣骑士篇——只为感情而生的神官

穿着闪亮盔甲的圣骑士在A3故事里是个多情的男人。初始属性：力量20、敏20、体力25、魔法20。

配点方式：

剑骑：每级加3力量，加3敏捷

杖骑：每级加4力量，加2敏捷

刚出道的圣骑士并没有什么闪亮的盔甲和华丽的技能，没什么选择，挥舞起你手中的长剑或是锤杖去博取那一点点帮助你提升等级的经验吧。小练一会，直到出了1级祝福，这时圣骑士的升级路程才算是真正的开始，因为你已经有了人人爱的组队资本，记住一点，祝福学到2级就可以了，因为2级祝福就可以补血75%了，而3级祝福补血100%，可没人会等血掉完100%再要求回血吧？如果你不幸打到了3级祝福卷，在仓库找个角落放起来吧，也许是上帝太过关爱圣骑士引起了众神不满了吧，让我们把这个悲哀好好的保存起来。更有些人才，只学1级祝福……残念……

剑骑攻击快，防高。没什么好说的，打怪、打架都靠的是防高、回避高。因为剑骑加的敏多，所以比杖骑防御更高，是所有角色中防御最高的，到后期学会终极防御以后，更是可以顶住战士排山倒海的攻击。剑骑的最终攻击技幻杀更有几率追加2000攻击，恐怖。但可惜的是，剑骑单练的时候不太方便，没有合适的群体攻击技能。

杖骑攻击力高，防御虽比不上剑骑，也算出众。因为加的是力量，中期又有杖系的群体攻击技能，所以单练起来几乎能赶上法师，却又没法师那么费钱，所以也是个不错的选择。许多剑骑到了中后期SOLO的时候也习惯带上一把锤杖练级，也正是因为该系的群体攻击技能好用。

圣骑士爱好和平，所以打架并不怎么拿手，前期被战士欺负，后期被法师压制，只有在团战的时候才能显示出圣骑士那伟大的神力，终极防御、终极强化等等若干东西给其他职业一加上，马上会有很明显的实力变化。

感性的圣骑士总喜欢用一身的盔甲来掩饰内心的情感世界，将所有的爱情、友情都化为划过空中的美丽祝福撒在战友们的肩上。那盔甲上的银光也许也正是他们善良内心的闪光吧。



四、法师篇——只为魔法而生的隐者

法师……年轻貌美的她愿意舍弃这尘世的一切去潜心找寻魔法的奥秘。于是法师永远是攻击力最高、血最少的角色。初始属性：魔力12、敏26、体力20、魔法40。

配点方式：

魔敏法师：每级加4魔，加2敏捷

魔攻法师：每2级加9魔，加3敏捷



建议有点经验的新手就玩法师，不会太郁闷，有人热情的带，法师嘛！还有人热情的追，MM嘛！与圣骑士的祝福技能相比，法师在初期升级是绝对不用发愁的，一开始就拥有能量球的初始技能，另外城里商人处还有法师10级以内的基本魔法买。城门外的巨枭、黑特之类的小怪，还很容易掉出法师的初级魔法卷。总之，A3对MM们的照顾简直可以用“无微不至”来形容。

初始只能靠能量球打怪，积累下初期的药钱，运气好点能打到其他属性技能，比如火矢、流光什么的，攻击力就能提升的很快了。为什么这么说？原因在于法师的属性魔法攻击是成倍计算的，冰、火、雷这三种攻击属性每提升一点，相应的属性魔法攻击力会提升几点甚至更多。所以法师要多注意增加三种属性的攻击力，通常可以靠项链和武器提升。

本以为法师防很低，可第一次挨打过后才知道，原来法师也疯狂，呵呵！远程魔法攻击就是好用，且不说其他职业几乎没法跟你抢怪，操作只要不是太烂，怪物根本就摸不到你的，挨打了也可以赶紧跑开，比战士和圣骑要安全得多。另外还有生命力场这个魔法，相当于魔法盾，能将受到的伤害转换成HP，非常实用。相信没有人会傻到不开这个魔法就跑出去的吧？个人感觉敏法比较适合新手，开荒、PK、单练、打宝都可以，组队不易挂，杖子攻击相对较高，还有就是衣服也性感。

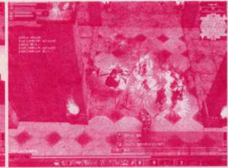
既然谈到PK，那么不得不提的是法师的令人震撼的攻击力，一个12级的法师就竟然可以打掉一个战士100的HP，却只消耗8点魔法……也就意味着初期2个法师就有机会秒初级战士了，但也别太嚣张，因为战士砍你同样也只是几刀的事。到了中期以后，法师就千万不要一个人去招惹战士，特别是枪战，否则后果自负。1V1还是只能和法师打打，其他职业都可以追着你满街的跑……到了后期，嘿嘿，法师毕竟是法师，多了就无敌的说。

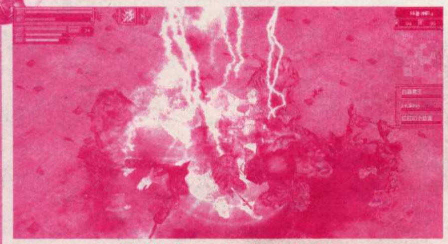
法师该怎么练级真的没必要说，几乎所有网络游戏中法师的传统都是越级打怪，只要法师有胆打，升级绝对狂快，还想更快的话那就组1个骑士和2个法师去烧虫子吧。级别是最大的财富，这是不用置疑的。

也许不是每一个圣骑士都感性，但每一个感性的圣骑士背后都一定站着一位性感的法师，她只追求瞬间灿烂、耀眼的魔法，所以能留给感性的圣骑士的终究只能是一个远去的背影。

最后感谢我的朋友笑向天的倾力协助，此文才得以产生，朋友永远是最宝贵的财富。故事尚才开始，A3正在继续，精彩的瞬间还等待着玩家的找寻，无论是属于战士的，还是圣骑的，或是法师的，跟随我们的脚步，一起来吧，你一定能找到你所一直苦苦找寻的。■







A3 符文及宝石合成揭秘



10 种符文中，野性(1)毅力(2)理性(3)三个符文的排列顺序不同，会影响合成的类型，即由这三个符文决定合成的类型。除了标准符文以外的 7 种符文及合成用物品，可以按顺序放入 6 个小框构成的"合成用符文及物品"栏中，并可在"对象物品"栏内放入想要改造的物品。合成样式不同，有时对象物品可以空缺。

在村庄里的武器商人那里选择"合成"，把物品按顺序放入对应的框，点击确定。正确合成后的物品将会自动进入你的物品栏。

合成方式有两种：有着失败率的合成和 100%成功的合成。有失败率的合成公式中，如果合成失败时，会出现对象物品消失和不会消失的两种情况。合成失败时标准符文和合成用符文物品是不会消失的。

如果符文和物品的排列顺序跟合成公式不同，会出现错误提示，不会进行合成，必须重新排列。

物品合成类型选择

类型 1 制造新物品的合成公式

标准符文			合成用符文 &物品						新物品	其它
野性	毅力	理性	蓝宝石	蓝宝石					黄宝石	成功率 100%
野性	毅力	理性	黄宝石	黄宝石					红宝石	成功率 100%
野性	毅力	理性	红宝石	红宝石					蓝宝石	成功率 100%
野性	毅力	理性	降级宝石	降级宝石					升级宝石	有失败可能性
野性	毅力	理性	升级宝石	升级宝石					降级宝石	成功率 100%
野性	毅力	理性	富足	家园	升级宝石	升级宝石	升级宝石		初级灵石	有失败可能性
野性	毅力	理性	活力	勇气	初级灵石	初级灵石	初级灵石		高级灵石	有失败可能性
野性	毅力	理性	希望	希望	饲料	饲料	饲料		复活药	有失败可能性
野性	毅力	理性	潜力	潜力					抉择	成功率 100%
野性	毅力	理性	抉择	抉择					希望	成功率 100%
野性	毅力	理性	希望	希望					潜力	成功率 100%
野性	毅力	理性	潜力	抉择	希望	活力			勇气	有失败可能性
野性	毅力	理性	潜力	抉择	希望	勇气			活力	有失败可能性
野性	毅力	理性	活力	活力					勇气	成功率 100%
野性	毅力	理性	勇气	勇气					活力	成功率 100%
野性	毅力	理性	潜力	抉择	希望	活力	勇气	家园	富足	有失败可能性
野性	毅力	理性	潜力	抉择	希望	勇气	活力	富足	家园	有失败可能性
野性	毅力	理性	富足	富足					家园	成功率 100%
野性	毅力	理性	家园	家园					富足	成功率 100%

标准符文			合成用符文 &物品			新物品	其它
野性	毅力	理性	绿魔水)(S)	绿魔水(S)	绿魔水(S)	绿魔水(M)	成功率 100%
野性	毅力	理性	绿魔水(M)	绿魔水(M)	绿魔水(M)	绿魔水(L)	成功率 100%
野性	毅力	理性	绿魔水(L)	绿魔水(L)	绿魔水(L)	绿魔水(G)	成功率 100%
野性	毅力	理性	蓝魔水(S)	蓝魔水(S)	蓝魔水(S)	蓝魔水(M)	成功率 100%
野性	毅力	理性	蓝魔水(M)	蓝魔水(M)	蓝魔水(M)	蓝魔水(L)	成功率 100%
野性	毅力	理性	蓝魔水(L)	蓝魔水(L)	蓝魔水(L)	蓝魔水(G)	成功率 100%
野性	毅力	理性	红魔水(S)	红魔水(S)	红魔水(S)	红魔水(M)	成功率 100%
野性	毅力	理性	红魔水(M)	红魔水(M)	红魔水(M)	红魔水(L)	成功率 100%
野性	毅力	理性	红魔水(L)	红魔水(L)	红魔水(L)	红魔水(G)	成功率 100%
野性	毅力	理性	黄魔水(S)	黄魔水(S)	黄魔水(S)	黄魔水(M)	成功率 100%
野性	毅力	理性	黄魔水(M)	黄魔水(M)	黄魔水(M)	黄魔水(L)	成功率 100%
野性	毅力	理性	黄魔水(L)	黄魔水(L)	黄魔水(L)	黄魔水(G)	成功率 100%
野性	毅力	理性	紫魔水(S)	紫魔水(S)	紫魔水(S)	紫魔水(M)	成功率 100%
野性	毅力	理性	紫魔水(M)	紫魔水(M)	紫魔水(M)	紫魔水(L)	成功率 100%
野性	毅力	理性	紫魔水(L)	紫魔水(L)	紫魔水(L)	紫魔水(G)	成功率 100%

类型 2 把对象物品改为上等级物品的合成公式

标准符文			合成用符文 &物品		对象物品	新物品	失败时
野性	毅力	理性	潜力	抉择	1 阶段物品	2 阶段物品	对象物品保留
野性	毅力	理性	抉择	抉择	2 阶段物品	3 阶段物品	对象物品保留
野性	毅力	理性	抉择	活力	3 阶段物品	4 阶段物品	对象物品保留
野性	毅力	理性	活力	活力	4 阶段物品	5 阶段物品	对象物品保留
野性	毅力	理性	活力	富足	5 阶段物品	6 阶段物品	对象物品消失
野性	毅力	理性	富足	富足	6 阶段物品	7 阶段物品	对象物品消失
野性	毅力	理性	家园	家园	7 阶段物品	8 阶段物品	对象物品消失

ex1) 野性+毅力+理性+抉择+活力+月痕剑 ====> 慈悲剑
ex2) 野性+毅力+理性+抉择+活力+银丝长裤(祝福，命中率 2%增加)====>
火鳞长裤(祝福，命中率 2%增加)

类型 3 物品等级提高 1 等级的合成公式

标准符文			合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
野性	理性	毅力	抉择	希望		1 阶段物品	对象物品消失
野性	理性	毅力	希望	希望		2 阶段物品	对象物品消失
野性	理性	毅力	希望	勇气		3 阶段物品	对象物品消失
野性	理性	毅力	勇气	勇气		4 阶段物品	对象物品消失
野性	理性	毅力	勇气	家园		5 阶段物品	对象物品消失
野性	理性	毅力	家园	家园		6 阶段物品	对象物品消失
野性	理性	毅力	家园	家园	活力	7 阶段物品	对象物品消失
野性	理性	毅力	家园	家园	勇气	8 阶段物品	对象物品消失

ex1) 野性+理性+毅力+希望+希望+双刃斧 Lv3 ====> 双刃斧 Lv4
ex2) 野性+理性+毅力+家园+家园+封魔之剑 Lv8 ====>封魔之剑 Lv9

类型 4 武器或装备上追加防御力的合成公式

标准符文			合成用符文 & 物品				对象物品	失败时
毅力	野性	理性	希望	潜力			1 阶段物品	对象物品保留
毅力	野性	理性	潜力	潜力			2 阶段物品	对象物品保留
毅力	野性	理性	潜力	活力			3 阶段物品	对象物品保留
毅力	野性	理性	活力	活力			4 阶段物品	对象物品保留
毅力	野性	理性	活力	家园			5 阶段物品	对象物品保留
毅力	野性	理性	家园	家园			6 阶段物品	对象物品保留
毅力	野性	理性	家园	家园	勇气		7 阶段物品	对象物品保留
毅力	野性	理性	家园	家园	活力	勇气	8 阶段物品	对象物品保留

ex1) 毅力+野性+理性+潜力+潜力+夺魂权杖====>夺魂权杖(追加攻击力)
ex2) 毅力+野性+理性+活力+活力+合金护腕====>合金护腕(追加攻击力)

类型 5 在武器或装备上附加祝福 效果或则降低启用必要值的合成公式

追加祝福效果

标准符文			合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
毅力	理性	野性	潜力	希望		1 阶段物品	对象物品保留
毅力	理性	野性	抉择	希望		2 阶段物品	对象物品保留
毅力	理性	野性	潜力	抉择	勇气	3 阶段物品	对象物品保留
毅力	理性	野性	潜力	勇气	勇气	4 阶段物品	对象物品保留
毅力	理性	野性	抉择	勇气	富足	5 阶段物品	对象物品保留
毅力	理性	野性	希望	富足	富足	6 阶段物品	对象物品保留
毅力	理性	野性	勇气	富足	富足	7 阶段物品	对象物品保留
毅力	理性	野性	富足	富足	家园	8 阶段物品	对象物品保留

ex1) 毅力+理性+野性+潜力+勇气+勇气+巨擎矛===>巨擎矛(祝福)
ex2) 毅力+理性+野性+希望+富足+富足+圣银头盔 ===>圣银头盔(祝福)

追加降低启用装备（武器）必要值

标准符文			合成用符文 & 物品					对象物品	失败时
毅力	理性	野性	潜力	潜力	抉择			1 阶段物品	对象物品消失
毅力	理性	野性	潜力	抉择	希望			2 阶段物品	对象物品消失
毅力	理性	野性	潜力	希望	潜力	活力		3 阶段物品	对象物品消失
毅力	理性	野性	抉择	抉择	希望	勇气		4 阶段物品	对象物品消失
毅力	理性	野性	抉择	希望	潜力	富足		5 阶段物品	对象物品消失
毅力	理性	野性	抉择	潜力	抉择	家园		6 阶段物品	对象物品消失
毅力	理性	野性	希望	希望	潜力	活力	富足	7 阶段物品	对象物品消失
毅力	理性	野性	希望	希望	潜力	勇气	富足	8 阶段物品	对象物品消失

ex1) 毅力+理性+野性+潜力+潜力+抉择+神木之杖===>神木之杖(降低启用必要值)
ex2) 毅力+理性+野性+抉择+潜力+抉择+家园+至尊之斧===>至尊之斧(降低启用必要值)

类型 6 防御具（除了盔甲、盾牌）上附加个别效果的合成公式

裤子(命中率)、头盔(MP 吸收)、靴子(致命攻击回避率)、手套(技能持续时间)

标准符文			合成用符文 & 物品					对象物品	失败时
理性	野性	毅力	潜力	抉择	希望			1 阶段物品	对象物品消失
理性	野性	毅力	抉择	希望	活力			2 阶段物品	对象物品消失
理性	野性	毅力	希望	活力	勇气			3 阶段物品	对象物品消失
理性	野性	毅力	活力	勇气	潜力			4 阶段物品	对象物品消失
理性	野性	毅力	潜力	抉择	希望	活力	富足	5 阶段物品	对象物品消失
理性	野性	毅力	潜力	抉择	希望	勇气	家园	6 阶段物品	对象物品消失
理性	野性	毅力	抉择	希望	活力	勇气	富足	7 阶段物品	对象物品消失
理性	野性	毅力	抉择	希望	活力	勇气	家园	8 阶段物品	对象物品消失

ex1) 理性+野性+毅力+活力+勇气+潜力+ 神谕长裤 ===>神谕长裤(附加提高命中率属性
ex2) 理性+野性+毅力+潜力+抉择+希望+活力+富足+紫金头盔= ==>紫金头盔
(附加提高 MP 吸收属性)

裤子(回避率)、头盔(HP 吸收)、靴子(银币获取)、手套(基本攻击力)

标准符文			合成用符文 & 物品					对象物品	失败时
理性	野性	毅力	抉择	希望	潜力			1 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	希望	活力	抉择			2 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	活力	勇气	希望			3 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	勇气	潜力	活力			4 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	抉择	希望	潜力	活力	富足	5 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	抉择	希望	潜力	勇气	家园	6 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	希望	活力	抉择	勇气	富足	7 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	希望	活力	抉择	勇气	家园	8 阶段物品	对象物品保留

ex1) 理性+野性+毅力+希望+活力+抉择+梦纱法靴===>梦纱法靴(附加银币获得增加属性)
ex2) 理性+野性+毅力+勇气+潜力+活力+盖亚手套===>盖亚手套(附加基本攻击杀伤力增加属性)

裤子(魔法回避率)、头盔(使用技能时 HP/ MP 消耗量降低)、靴子(致命攻击率)、手套(技能杀伤力)

标准符文			合成用符文 & 物品					对象物品	失败时
理性	野性	毅力	希望	潜力	抉择			1 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	活力	抉择	希望			2 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	勇气	希望	活力			3 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	潜力	活力	勇气			4 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	希望	潜力	抉择	活力	富足	5 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	希望	潜力	抉择	勇气	家园	6 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	活力	抉择	希望	勇气	富足	7 阶段物品	对象物品保留
理性	野性	毅力	活力	抉择	希望	勇气	家园	8 阶段物品	对象物品保留

ex1) 理性+野性+毅力+勇气+希望+活力+血狼战靴===>血狼战靴(附加增加致命攻击属性)
ex2) 理性+野性+毅力+希望+潜力+抉择+活力+富足+诱惑长裤===>诱惑长裤
(附加提高魔法回避旅属性)

类型 7 非属性装饰品（项链、戒指）上追加属性的合成公式

追加冰属性攻击力

标准符文			合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
理性	毅力	野性	潜力	抉择	希望	Lv 1, 5,10 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	抉择	希望	活力	Lv 15, 20, 30 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	希望	活力	勇气	Lv 40, 50, 60 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	活力	勇气	富足	Lv 70, 80, 90 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	勇气	富足	家园	Lv 100, 110, 120 限制 项链	对象物品保留

追加冰属性防御力

标准符文			合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
理性	毅力	野性	希望	抉择	潜力	Lv 1, 5,10 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	活力	希望	抉择	Lv 15, 20, 30 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	勇气	活力	希望	Lv 40, 50, 60 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	富足	勇气	活力	Lv 70, 80, 90 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	家园	富足	勇气	Lv 100, 110, 120 限制戒指	对象物品保留

追加火属性攻击力

标准符文			合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
理性	毅力	野性	抉择	希望	潜力	Lv 1, 5,10 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	希望	活力	抉择	Lv 15, 20, 30 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	活力	勇气	希望	Lv 40, 50, 60 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	勇气	富足	活力	Lv 70, 80, 90 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	富足	家园	勇气	Lv 100, 110, 120 限制 项链	对象物品保留

追加火属性防御力

标准符文			合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
理性	毅力	野性	潜力	希望	抉择	Lv 1, 5,10 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	抉择	活力	希望	Lv 15, 20, 30 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	希望	勇气	活力	Lv 40, 50, 60 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	活力	富足	勇气	Lv 70, 80, 90 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	勇气	家园	富足	Lv 100, 110, 120 限制 戒指	对象物品保留

追加电属性攻击力

标准符文			合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
理性	毅力	野性	希望	潜力	抉择	Lv 1, 5,10 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	活力	抉择	希望	Lv 15, 20, 30 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	勇气	希望	活力	Lv 40, 50, 60 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	富足	活力	勇气	Lv 70, 80, 90 限制 项链	对象物品保留
理性	毅力	野性	家园	勇气	富足	Lv 100, 110, 120 限制 项链	对象物品保留

追加电属性防御力

标准符文			合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
理性	毅力	野性	抉择	潜力	希望	Lv 1, 5,10 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	希望	抉择	活力	Lv 15, 20, 30 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	活力	希望	勇气	Lv 40, 50, 60 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	勇气	活力	富足	Lv 70, 80, 90 限制 戒指	对象物品保留
理性	毅力	野性	富足	勇气	家园	Lv 100, 110, 120 限制戒指	对象物品保留

类型 8 防御具(除了盔甲、盾牌)和装饰品上所附加的属性值重新附加的合成公式

裤子(命中率)、头盔(MP 吸收)、靴子(致命攻击回避率)、手套(技能持续时间)

标准符文		合成用符文 & 物品					对象物品	失败时
野性	理性	潜力	抉择	希望			1 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	抉择	希望	活力			2 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	希望	活力	勇气			3 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	活力	勇气	潜力			4 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	潜力	抉择	希望	活力	富足	5 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	潜力	抉择	希望	勇气	家园	6 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	抉择	希望	活力	勇气	富足	7 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	抉择	希望	活力	勇气	家园	8 阶段物品	对象物品保留

ex1) 野性+ 理性+ 活力+ 勇气+ 潜力+神谕长裤===>神谕长裤(提高命中率属性值重新附加)
ex2) 野性+ 理性+ 潜力+ 抉择+ 希望+ 活力+ 富足+紫金头盔= ==>紫金头盔
(提高 MP 吸收属性值重新附加)

裤子(回避率)、头盔(HP 吸收)、靴子(银币获得)、手套(基本攻击杀伤力)

标准符文		合成用符文 & 物品					对象物品	失败时
野性	理性	抉择	希望	潜力			1 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	希望	活力	抉择			2 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	活力	勇气	希望			3 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	勇气	潜力	活力			4 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	抉择	希望	潜力	活力	富足	5 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	抉择	希望	潜力	勇气	家园	6 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	希望	活力	抉择	勇气	富足	7 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	希望	活力	抉择	勇气	家园	8 阶段物品	对象物品保留

ex1) 野性+ 理性+ 希望+ 活力+ 抉择+梦纱法靴===>梦纱法靴(提高银币获得属性值重新附加)
ex2) 野性+ 理性+ 勇气+ 潜力+ 活力+盖亚手套===>盖亚手套
(提高基本攻击杀伤力属性值重新附加)

电属性防御力值重新附加

标准符文		合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
野性	理性	抉择	潜力	希望	Lv 1, 5,10 限制 戒指	对象物品保留
野性	理性	希望	抉择	活力	Lv 15, 20, 30 限制 戒指	对象物品保留
野性	理性	活力	希望	勇气	Lv 40, 50, 60 限制 戒指	对象物品保留
野性	理性	勇气	活力	富足	Lv 70, 80, 90 限制 戒指	对象物品保留
野性	理性	富足	勇气	家园	Lv 100, 110, 120 限制 戒指	对象物品保留

裤子(魔法回避率)、头盔(使用技能时 HP/ MP 消耗量减少)、靴子(致命攻击率)、手套(技能杀伤力)

标准符文		合成用符文 & 物品					对象物品	失败时
野性	理性	希望	潜力	抉择			1 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	活力	抉择	希望			2 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	勇气	希望	活力			3 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	潜力	活力	勇气			4 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	希望	潜力	抉择	活力	富足	5 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	希望	潜力	抉择	勇气	家园	6 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	活力	抉择	希望	勇气	富足	7 阶段物品	对象物品保留
野性	理性	活力	抉择	希望	勇气	家园	8 阶段物品	对象物品保留

ex1) 野性+ 理性+ 勇气+ 希望+ 活力+血狼战靴===>血狼战靴(提高致命攻击率属性值重新附加)
ex2) 野性+ 理性+ 希望+ 潜力+ 抉择+ 活力+ 富足+诱惑长裤===>诱惑长裤
(提高魔法回避率属性值重新附加)

冰属性攻击力值重新附加

标准符文		合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
野性	理性	潜力	抉择	希望	Lv 1, 5,10 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	抉择	希望	活力	Lv 15, 20, 30 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	希望	活力	勇气	Lv 40, 50, 60 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	活力	勇气	富足	Lv 70, 80, 90 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	勇气	富足	家园	Lv 100, 110, 120 限制 项链	对象物品保留

火属性攻击力值重新附加

标准符文		合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
野性	理性	抉择	希望	潜力	Lv 1, 5,10 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	希望	活力	抉择	Lv 15, 20, 30 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	活力	勇气	希望	Lv 40, 50, 60 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	勇气	富足	活力	Lv 70, 80, 90 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	富足	家园	勇气	Lv 100, 110, 120 限制 项链	对象物品保留

火属性防御力值重新附加

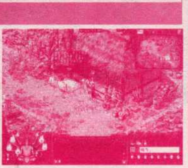
标准符文		合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
野性	理性	潜力	希望	抉择	Lv 1, 5,10 限制 戒指	对象物品保留
野性	理性	抉择	活力	希望	Lv 15, 20, 30 限制 戒指	对象物品保留
野性	理性	希望	勇气	活力	Lv 40, 50, 60 限制 戒指	对象物品保留
野性	理性	活力	富足	勇气	Lv 70, 80, 90 限制 戒指	对象物品保留
野性	理性	勇气	家园	富足	Lv 100, 110, 120 限制 戒指	对象物品保留

电属性攻击力值重新附加

标准符文		合成用符文 & 物品			对象物品	失败时
野性	理性	希望	潜力	抉择	Lv 1, 5,10 0 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	活力	抉择	希望	Lv 15, 20, 30 0 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	勇气	希望	活力	Lv 40, 50, 60 0 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	富足	活力	勇气	Lv 70, 80, 90 0 限制 项链	对象物品保留
野性	理性	家园	勇气	富足	Lv 100, 110, 120 0 限制 项链	对象物品保留

天下无双 2.0 剑宗揭秘





天下无双 2.0》即将更新了，新的地图、新的怪物、新的 BOSS、新的装备、新的技能正等待着大家。而这次升级将开放玩家期盼已久的多闻天城和它所辖的五个村庄：琉璃村、神泉岗、神兽村、三难村、悲竹村。

众所周知，技能在天下世界里是所有人都必备的，也是最重要的，本次升级也将会开放剑宗的两个新技能——“红莲舞”、“桑叶开”，而以前靠打怪才会出的剑宗高级技能“狂松怒涛”，本次改版也将可以用做任务的形式得到。

“桑叶开”技能任务

要求：等级 30 级以上。

流程：首先要先收集 4 个鬼卫心脏，这些东西可以在鬼湖 4、5 层打到，可能对一些级别比较低的玩家来说较难得到，可以考虑用钱买。拿到鬼卫心脏后，到神泉岗找方伯回答问题就可以得到秘籍的上卷。然后再收集厌鬼头皮 40 个，到多闻天城找富贵谈话就可以得到秘籍的下卷。最后到月葬村找无相谈话，把秘籍合成，得到新的技能书《桑叶开》。

“红莲舞”技能任务

要求：等级 35 级以上。

流程：首先收集 4 个鬼姬血，然后去多闻天城找陆移谈话，再去三难村找陆移家仆谈话，这样来回跑几次之后陆移就会给你“水之宝石”。得到后到无生村找吴逝对话，得到“吴逝的委托信”，带着信到帝释天城找顽童，他会告诉你要找发束和头巾并告诉你得到的方法。把这些东西都找齐了后去悲竹村找方士，就会得到“方士之信”，拿着这封信回去再找吴逝，就可以得到秘籍《红莲舞》。

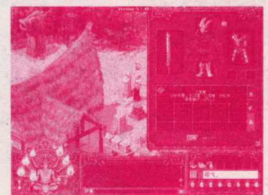
“狂松怒涛”技能任务

要求：无

流程：首先到月葬村找鬼影商人那里买秘籍上卷，再去桃花村找武师买秘籍中卷，然后去乱木村的叶清家接任务。打到 20 个树精原石（在妖之林打树精可得到）后，到帝释天城找禁军统领谈话可以得到“叶枫家书”，同时还有一部分经验和金钱。这以后再去妖之林三层打几个千年白狐精吧，运气好会很快得到“灵晶”，这里要注意千年白狐精可是小 BOSS 呀，级别太低可能打起来会很费劲的，找朋友帮忙吧。打到后回乱木村把家书和灵晶交给叶清，就可以得到秘籍的下卷了。再到帝释天城找遍修员就可以合成秘籍《狂松怒涛》。

取得了三个技能书，下面来分析使用情况吧。

桑叶开，这个技能是转人物「快」的，练到最高转快为 170%，同时消耗 MP 和 SP，而且没有对怪物的追加伤害。从表面上看没有追加而且还同时消耗 MP 和 SP 可能会有人说又是个垃圾招数，我倒觉得不能这样评论。首先，得到这个技能的方法比较简单，而且剑宗本身就是快的代名词，转快的招数当然能发挥最大的威力。从使用的威力上绝对要比「竹」高很多，就算和「竹裂」相比也不逊色，而且还不象竹裂一样要费人物自身的生命，这样的招数在没有“红莲绚烂”技能的朋友手中，绝对可以做为 PK 的招式使用。当然它也有缺点，那就是出招的速度，在这点上肯定要比竹和竹裂差一些的。



红莲舞，这个技能是以转人物的武器「狠」为伤害的，最高有 150%的转换效果，同时消耗 MP 和 SP，对「精」类怪物有追加伤害。看到这里，好多朋友可能会问，都是红莲为什么“红莲舞”会比“红莲绚烂”差那么多呀？其实我倒觉得它们之间应该是没有联系的。“红莲舞”是一个很好的练级技能，它的威力要比原来我们使用的追精技能“松涛”大很多，而且追加的效果也要好一些，还可以同时攻击周围的多个目标，最主要的一点它的出招视觉效果绝对的棒，这和“红莲绚烂”有那么一点相似。而且在这次新开放的地图里有不少高等级的怪物都是属于精类怪物，这样它的用处就更显现出来了。所以说“红莲舞”也是剑宗朋友绝对应该得到的优秀技能！

前面聊了这次更新后剑宗的新技能及任务，下面来看看本次将出现的新装备。这些装备可以通过合成得到：

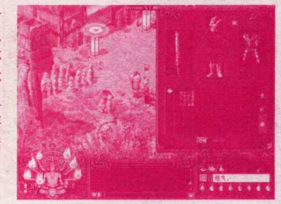
荡邪冠：稳+5、智+10，在帝释天城的白金郎处或多闻天城的巧手张处可以合成。材料：彩银丝 5 个、皮铠 7 个、蜘蛛丝 40 个、金之宝石 1 个、翡翠石 10 个。

荡邪袍：稳+9、智+20，在帝释天城的炼甲处或多闻天城的钟万锤处可以合成，材料：彩金丝 6 个、鳞铠甲 15 个、鳞皮甲 10 个、鬼卫心脏 1 个、黄玉石 5 个。

荡邪靴：稳+5、快+5，在帝释天城的腾巫处或多闻天城的陵冶子处可以合成，材料：彩铜丝 4 个、铠甲 5 个、蜘蛛丝 30 个、金之宝石 1 个、琥珀石 7 个。

从荡邪冠和荡邪袍的能力加强数值上来看，这两种防具应该是属于防魔装备的。所谓防魔装备，就是能够防御或抵消魔法攻击的装备，而这类装备的共同点就是智的数值加强的很多。而它们的作用大多数是体现在 PK 上，主要是针对高智幻道的魔法攻击，剑宗大多是以「快」为主「准」为辅，而防则属于可有可无，即使有些剑宗玩家加了一些「稳」也只是为了在打怪的时候少点辛苦，因为从技能上就已经决定了剑宗的方向就是快，所以防魔装备在剑宗身上是很有用的。此种装备加防虽然少，但并不影响剑宗的整体防御能力，因为剑宗本身的防御能力就极其有限，即使少了这几点也没有什么关系，然而它们给人物加上的智也就是魔防数值却是可观的，虽然还远远做不到把幻道的攻击视做无物，但绝对可以很大幅度的减小诸如灵弹、破天雷暴袭等攻击类魔法对自身造成的伤害，使剑宗在受到攻击后还有还手和补充生命的机会，不至于被秒杀。综上所述，荡邪冠和荡邪袍作为防魔装备在今后的 PK 场上肯定会有一席之地，但练功打怪可能就会有些力不从心了。

如果说前两者只能在 PK 场上发挥作用，那么荡邪靴绝对是个既能打怪练功又能 PK 汇战的全能防具。虽然它不具备前两者的防魔特性，但它却把剑宗的最强项——快，又给进一步的加强了。大家都知道剑宗的生命就是快，稳不如戟门智不如幻道只有快才是剑宗的出路，所以现在基本所有的剑宗玩家都是满快的，而荡邪靴就是在这个基础上又加强了剑宗的这个特点。原来版本里最好的鞋应该是无忧履稳+6、快+1，而荡邪靴却是稳+5、快+5，从稳上看相差不大只有 1 点的差距基本可忽略不记，但却多了 4 点快呀！虽然不能象打到的无忧履那样加上血泊但也要比加了血泊无忧还要多 1 快。这双应该是更新之后剑宗最好的鞋了！■



ONLINE GAMES



巨商 新手任务攻略

文 / 网游神

进入《巨商》的新手玩家，在出生地旁边会遇到一个NPC，他会给你基本的新手任务，做了前两个超级简单的任务后，他会问你希望从商还是从战，所谓纯商和战商就是从这里开始分支的。选择的路线不同，NPC给你的任务也会不同，纯商是经营类的任务，而战商就主要是打怪了。

中原、蓬莱、东夷、朝鲜这四个地区的商业任务，基本上内容相同，只是奖励的信用度会有小的出入，影响不大。商业任务以朝鲜为例不再复述。

朝鲜篇

朝鲜出生的人，旁边是汉阳城（非常奇怪啊，难道真实的朝鲜有汉阳？不是明明在武汉吗？），与NPC李栗伏对话可承接新手游戏任务。

商官任务

NPC：李栗伏（中原为玉叫张；东夷为浦岛；蓬莱为张万纯）

任务1：打听情况

经验：其实就是进旁边的汉阳城看看，然后再出来，也可以不进去直接跟李大叔进行对话，任务完成。

奖励：麻布手套（DF+1，Lv1，重量1）、金钱1000两

任务2：买1样货物

经验：以附近城镇商店中可以买到的简单物品为主，进去买1个即可。

奖励：麻布腰带（DF+1，Lv1，重量2）、信用度10、金钱500

任务3：在农场劳动，完成30个工作量。

经验：在一些城市中有牧场、武器工厂、防具工厂等生产地，是由玩家投资建设的，在其中会有一些工作提供给玩家来打工。直接进入汉阳农场，选择一个工钱高的工厂打工即可。打工的内容其实就是一些翻牌的小游戏，当右下角的工作量积累到30后即可结束。工作量的计算与完成每次游戏的时间有关，完成越快工作量累积也就越多。

奖励：麻布头巾（DF+1，Lv2，重量1）、信用度25

任务4：在钱庄开户

经验：去身边的城镇钱庄存点钱，1块钱即可。

奖励：草鞋一双（Dex+2，Lv1，重量2）、信用度15

任务5：收集10个城市的市场信息

经验：在地图上走走，遇到城市进去找市场、米店、武器店或防具店转转，收集10处商店情报即可。这是第一次的信息搜集，玩家的第一桶金往往就是来源于这10来个市场的差价。

奖励：麻布平服（DF+2，雇佣兵攻击力+1，信用等级2，重量6）、信用度40

任务6：雇用挑夫

经验：到有训练所的城市雇一个挑夫就算完成任务。

奖励：甘草13个（HP+40，重量1）、信用度10

武官任务

NPC：金橘（天安城附近）

任务1：前往新手训练场抓10只鹿

经验：汉阳城附近有个看起来像路标的建筑，进去之后就是“新手训练场”，等级10以下的玩家都可以进入。在这里杀10只路就可以完成任务。

奖励：鹿茸5个、经验+15、信用度+5

任务2：恢复饱食度

经验：每进行一次战斗就会降低饱度，最饱满的状态是200/200。提升饱度的方法就是吃东西，可以在城镇中的米店购买食物补充。

奖励：弹弓（攻击1-2，LV2，重量5）、经验+5、信用度+5

任务3：提升等级到4

经验：杀怪物是增加经验提升等级的途径，一般怪物名字旁边括号里会显示它的战斗实力，初期尽量挑选战斗力弱的怪来打。

奖励：牛皮盔甲（DF+2，LV3，重量7）、经验+20、信用度+5

任务4：购买武器“木杖”

经验：此物在海州、扶余的武器店有卖。

奖励：麻鞋（DEX+4，LV5）、信用度+30

任务5：雇佣3个佣兵

经验：玩家等级6级以上，去训练所雇3个佣兵即可。

奖励：虎皮盔甲（DF+14，LV10，重量9）、经验+100、信用度+25

任务6：到大观岭抓取30只妖狐

经验：使用地图的指标“特殊地形”一项可以了解大观岭的位置。进入大观岭山谷后往右上走，可以看到大观岭棱线的门，进去后有女鬼、树妖和妖狐。战斗力在300以上可以轻松应付。

奖励：木棉平服（DF+2，雇佣兵攻击力+5，信用等级8，重量6）、经验+200、信用度+30

任务7：在九州岛地区抓取30只巨蜥怪

经验：经由釜山搭船到东夷的九州岛筑前，顺利打败









30只巨嘴怪之后再回去找金橘。
奖励：狼皮盔甲（DF+16,LV13,重量8）、经验+400、信用度+35

任务8:在德岛抓40只的犬魔
经验：从九州岛的筑前坐船到达四国的鸣门，打败40只犬魔。
奖励：短枪（攻击6-8,LV8,重量18）、经验+500、信用度+40

任务9:到月奇峰抓40只白虎
经验：在朝鲜北方的月奇峰，需要1200的战斗力才能领。
奖励：熊皮盔甲、经验+650、信用度+45

任务10:到太白附近的高手洞窟打败40只四不像。
经验：攻击力需1600以上，可以顺便打2个魂之铁以后进阶任务用的到。
奖励：高级短剑、经验+750、信用度+60

中原篇

中原人的出生位置在南京，这附近的城镇离的偏远，做那个收集10城市信息的任务时，可能会比较费时间，而且因为大部分城镇商品不重叠，因而没什么商机。但是，中原地方大呀，而且土特产品非常多，挣钱的机会也多。

武官任务

NPC:福相时（淮南在南京城上方，要从南京右方绕过去）

任务1：练习战斗，前往南京附近抓10只乔乔狗回来。
经验：乔乔狗哪里都有，不用回到南京，在淮南附近打就可以。而且是以进入战斗画面后的数目为主。
奖励：鹿茸5个、经验+15、信用度+5

任务2:恢复饱食度。
经验：可以吃打怪掉落的增加饱食度物品，也可以进入淮南购买食物。饱食度提升到200就可。弹弓不要卖，任务4需要。
奖励：弹弓（攻击1-2,LV2,重量5）、经验+5、信用度+5

任务3:把自己的战斗等级提升到4级。
经验：随意打怪，提升到四级就可。
奖励：牛皮盔甲、经验+20、信用度+5

任务4:购买一把弹弓。
经验：弹弓河北有卖，或有任务2的弹弓也可。
奖励：麻鞋（DEX+4,LV5）、信用度+30

任务5:雇请佣兵。
经验：等级在6级以上，在训练所雇佣3个佣兵，挑夫也算。
任务奖励：虎皮盔甲、经验+100、信用度+25

任务6:消灭马贼喽啰 30人
经验：攻击力150以上
奖励：木棉平服（DF+2,雇佣兵攻击力+5,信用等级8,重量6）、经验+200、信用度+30

任务7:消灭马贼枪手30人
经验：攻击力550以上
任务奖励：狼皮盔甲（DF+16,LV13,重量8）、经验+400、信用度+35

任务8:消灭铁锤马贼40人
任务条件：攻击力650以上
任务奖励：短枪（攻击6-8,LV8,重量18）、经验+500、信用度+40

任务9:到大观岭抓40只老虎
经验：攻击力1200以上，从上海坐船到朝鲜半岛的达仁川，在地图寻找特殊地点大观岭。要注意白老虎攻击力较强，记得队伍中要带和尚，他会加血。
奖励：熊皮盔甲、经验+650、信用度+45

任务10:抓40只大嘴怪。
经验：攻击力1600以上，由上海坐船往鹿儿岛，岛上就有大嘴怪。感觉还没有老虎厉害，这里要注意河童和青蛙，前者为远程攻击，后者远程攻击加中毒。
奖励：高级金钢投石索、经验+750、信用度+60

东夷篇

东夷出生的人会在江户附近，因为日本以岛屿为主，因此通商往来多为坐船，不过因为城镇距离相对较近，因此经商线路比中原要容易很多。由于离开城镇一定距离，商品信息也会中断，因此跨海贸易，也很考验玩家的记忆力。（使用Ctrl键查看城市物价，往往不是非常准确，要注意！）

武官任务

NPC:平八

任务1:抓10只狸猫
经验：在城镇附近有很多狸猫，攻击力也不高，很快就可以搞定。
报酬：鹿茸5个、经验+15、信用+5

任务2:饱度达到200
经验：如果没有达到就去买些鸡肉之类的增加饱食度的物品来吃，这些在米店里都有的卖。
报酬：弹弓、经验+5、信用+5

任务3:人物等级达到4
经验：去新手训练营可以很快升到4级。
报酬：牛皮盔甲、经验+5、信用+5

任务4:买“十字镖”
经验：去江户的武器店看看吧。
报酬：麻鞋、经验+5、信用+5

任务5:人物等级达到6级
经验：继续在新手营里战斗，记得战斗前先去买些加生命的药品，比如甘草。
报酬：虎皮盔甲、经验+100、信用+25

任务6:捉30只巨嘴怪
经验：坐船去筑前打巨嘴怪，这时你的攻击力最好达

到800以上，否则会死的很惨，如果还未达到可继续打狸猫升级。
报酬：木棉平服、经验+200、信用+30

任务7：捉30只夜叉
经验：去朝鲜的西归浦就可以找到夜叉，此时你的战斗力最好在2000以上。
报酬：狼皮盔甲、经验+400、信用+35

任务8：抓40只温泉猴子
经验：前往八幡台温泉就可以找到温泉猴子，由于温泉猴子的攻击力比较高，而且通常和毛球怪一起出现，毛球怪又有定身的能力，所以最好战斗力达到2500以上。
报酬：短枪、经验+500、信用+40

任务9：去北海道捉40只鬼猫
经验：建议就在捉温泉猴子的地方完成捉鬼猫的任务，因为北海道太远了，能够顺利搞定温泉猴子的你可以很轻松的捉到鬼猫的。
报酬：熊皮盔甲、经验+650、信用+45

任务10：捉40只海螃蟹
经验：还是一个可以轻松搞定的任务，在小仓旁边的海底洞窟中可以找到海螃蟹。
报酬：高级短剑 经验750 信用60

蓬莱篇

出生在蓬莱的玩家会第一个看到大加呐堡，有人说蓬莱是个穷地方，城市间隔远而且物价差别不大，不好赚钱。不过，早有人间仙境美喻的地方，应该也是值得一探的。

武官任务

NPC：李闰乞（猫雾拣社右下方湖边附近）

任务1：抓10只野猫
经验：蓬莱东面到处都是。
奖励：鹿茸5个、经验+5、信用+10

任务2：恢复饱度
经验：吃东西到200就可以了。
奖励：干鱼3个、弹弓1个、经验+5、信用度+5

任务3：等级到4
经验：随便杀攻击低的怪到4级即可。
奖励：牛皮盔甲、经验+20、信用度+5

任务4：购买武器"金刚爪刀"
经验：这东西在堂庭城有卖
奖励：麻鞋、经验+5、信用+30

任务5：雇3名佣兵
经验：等级需要6级以上，没钱的话雇3个挑夫也行。
奖励：虎皮盔甲、经验+100、信用度+25

任务6：探险朝鲜大观岭，捕捉30只妖狐
经验：与朝鲜任务相同，攻击需达到150以上随便打。
奖励：木棉平服、经验+200、信用度+30

任务7：抓30只大嘴怪
经验：攻击最好在550以上，由基山坐船到鹿儿岛可以看到大嘴怪。
奖励：狼皮盔甲、经验+400、信用度+35

任务8：捉40只犬魔
经验：与朝鲜任务相同，攻击力1200以上比较保险。
奖励：短枪、经验+500、信用度+40

任务9：探险月奇峰抓40只白虎
经验：与朝鲜任务相同，在朝鲜北方中江镇左下方。
奖励：熊皮盔甲、经验+650、信用度+45

任务10：探险高手洞窟抓40只四不象
经验：朝鲜太白附近高手洞窟，3000以上攻击才可进入
奖励：高级金刚投石索、经验+750、信用度+65

进阶任务篇

因为四个地区的进阶商业任务及部分进阶战斗任务都非常类似，因此只以一个地区为例，不再复述。

进阶商业任务

NPC：王昆（朝鲜咸兴城镇下方附近）、阪本（东夷京城镇附近）、济葛鸣（蓬莱员林与宝桑中间）、奉天焕（中原滁州附近）

任务1：信用度800以上，海外交易买蛋皮寿司1个。
经验：蛋皮寿司可在东夷的安芸、小诸或九州、八代购买。
奖励：信用度+55

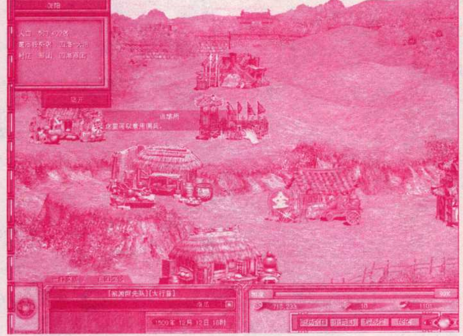
任务2：要求信用度1300以上，买生鱼片8个。
经验：学习活用[CTRL]键，生鱼片可在东夷的安芸、小诸或九州、八代购买。
奖励：信用度+200

任务3：要求信用度2000以上，买五色馒头10个
经验：学会活用坐标。五色馒头可在东夷的安芸、小诸或九州、八代购买。
奖励：信用度+400

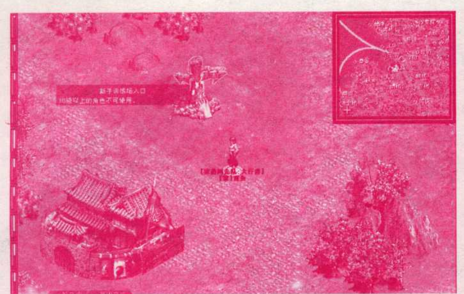
任务4：要求信用度2800以上，到工厂工作500的工作量
经验：此时玩家可以尝试自己购买工厂，然后在自己的作坊里打工。
奖励：信用度+1500

任务5：给予NPC魂之铁2个
经验：到太白附近的高手洞窟里打四不像会随机掉落。
奖励：信用度+3500

任务6：购买甜米粿2个
经验：必须由农场的磨坊作出，所以要找玩家买，如果自己有农场的人可以自己做。








奖励：信用度+5000

任务7：到工厂工作600的工作量
经验：此处将教玩家建立商团的事宜。
奖励：信用度+7000

任务8：扫荡盗贼分部，给予NPC旧短弓5个
经验：旧短弓可以打朝鲜各地拿刀的山贼，随机掉落，或是去市街找玩家买。
奖励：金钱5000两、信用度+8000

任务9：扫荡盗贼分部，给予NPC旧铁炮7个
经验：在朝鲜碧潼到满浦之间、中原的东北地区等地打乔乔狗，会随机掉落旧铁炮，或是去市街找玩家买。
奖励：金钱7000两、信用度+8500

任务10：购买白　100个
经验：到中原华东地区的湖州、连云港、淮北或东北牡丹江购买。
奖励：金钱9000两、信用度+9500

任务11：购买狼皮盔甲5个
经验：可以到东夷的小田原、酒田购买
奖励：金钱10000两、信用度+10000

任务12：购买竹叶青100个
经验：可到蓬莱的员林、打狗、噶玛兰、阿里史等城购买。
奖励：高级青人斧、信用度+15000

进阶战斗任务1

NPC：洪契冬（朝鲜大观岭里面的大观岭棱线）、霸王丸（东夷八幡台温泉里面）、王虎（蓬莱打狗左下方附近）

任务1：攻击力3000以上，收集硬壳3个
经验：朝鲜巨济海底洞窟打乌龟随机掉落。
奖励：铁制手套、经验+15000、信用度+100

任务2：攻击力3500以上，打雪女300只
经验：东夷北海道大雪山冰谷内有雪女（坐船到萨贝勒）。
奖励：竹子盔甲、经验+20000、信用度+150

任务3：攻击力4500以上，收集大理石20个
经验：在朝鲜西浦归汉拿山打石娃娃随机得到
奖励：草履鞋、经验+30000、信用度+200

任务4：攻击力5500以上，打武官之魂400只
经验：去朝鲜大田附近的武宁王陵
奖励：铜制盔甲、经验+50000、信用度+250

任务5：攻击力7000以上，打毒蜈蚣500只
经验：东夷四国的石锤山3~4楼（坐船到鸣门）内有此怪。
奖励：铁鳞甲、经验+60000、信用度+1500

任务6：攻击力8000以上，打独眼怪600只
经验：东夷四国的石锤山3~4楼（坐船到鸣门）内有此怪。
奖励：化天盔甲、经验+60000、信用度+1800

任务7：攻击力9000以上，打食尸鬼700只
经验：东夷四国的石锤山1~2楼（坐船到鸣门）内有此怪。
奖励：红铁盔甲、经验+100000、信用度+2000

任务8：攻击力10000以上，打盗墓者1000只
经验：朝鲜大田附近的武宁王陵1~2楼内有此怪。
奖励：黑铁盔甲、经验+150000、信用度+4000

进阶战斗任务2

NPC：金春森（朝鲜平壤城镇附近）、子大师（东夷丘别茨城镇附近）、周游明（蓬莱赤崁与打狗中间）、郑超逸（中原淮北附近）

任务1：攻击力11000以上，打熔炎兽777只
经验：蓬莱奇独龟仑山地区二楼
奖励：射天腰带、经验+160000、+5000

任务2：攻击力12000以上，打母狂牛888只
经验：到蓬莱奇独龟仑山地区二楼可见。
奖励：黑曜石戒指、经验+170000、信用度+5500

任务3：攻击力13000以上，打咒术师666只
经验：东夷鬼曲城二楼
奖励：军鞋、经验+200000、信用度 +6000
任务4 攻击力14000 打恶熊999只。（朝鲜月奇峰）飞虎头盔 +30万 +10000

中原进阶战斗任务1

NPC：林志灵（盐城附近）

任务1：攻击力3000，打夜叉100只
经验：朝鲜济州岛附近可以找到此怪（坐船到西归浦）
奖励：铁制手套、经验+15000、信用度+100

任务2：攻击力3500，打原住民300个
经验：中原华南地区南昌左边的弯曲道路内
奖励：竹子盔甲、经验+20000、信用度+150

任务3：攻击力4500，打白虎300只
经验：朝鲜北方的月奇峰（中江镇左下方）
奖励：草履鞋、经验+30000、信用度 +200

任务4：攻击力5500，蟹酱40个
经验：在东夷九州-筑前海底洞穴中，打海螃蟹随机掉落
奖励：铜制盔甲、经验+50000、信用度+250

任务5：攻击力7000，打马面人500
经验：蓬莱奇独龟仑山地区1楼
奖励：铁鳞甲、经验+60000、信用度 +1500

任务6：攻击力8000，打牛人600只。
经验：蓬莱奇独龟仑山地区1楼
奖励：化天盔甲、经验+60000、信用度+1800

任务7：攻击力9000，打独眼怪700只。
经验：东夷四国的石锤山3~4楼（坐船到鸣门）
奖励：红铁盔甲、经验+100000、信用度+2000

任务8：攻击力10000，打毒蝎1000。
经验：蓬莱奇独龟仑山地区1楼
奖励：黑铁盔甲、经验+150000、信用度+4000

雷霆战队 新手指导

作为多人在线射击对战游戏,《雷霆战队》中最值得推敲的内容,当数人物角色选择、相关武器搭配及对各张地图的特点分析了。既然有需要,笔者当然义不容辞,现下就为大家献上我的《雷霆战队》经验,供大家参考。

一、人物角色特点介绍

首先选择进入游戏的角色,要从防御及灵活度上来考虑,而在《雷霆战队》的人物防御力排行榜上,角色的排名由高到低为:犀牛(+10%)、巨蟒(+7%)、猎犬(+5%)、蓝狐(+2%)、金刚(+2%)、飞龙(+1%)、猛犸(+1%)、猛虎(+1%)、黑豹(-1%)、灰狼(-6%)。但是,并非排在第一的人就是无敌的,他们各自还具有不同的特点,下面就按以上的顺序给大家一一介绍。

犀牛



身高187cm,体重80kg,防御力+10%,敏捷力-8%,能力值1650。犀牛的防御力是西部军中排名首位的,一身厚重的犀牛皮,如果加上全甲的话,任何小口径的武器在他面前都黯然失色,他身上装备着重型机枪,有如犀牛角般尖韧锋利,他如果发起彪的话,如入无人之境也。

巨蟒



身高192cm,体重88kg,防御力+7%,敏捷力-4%,能力值1650。他是西部军中最强悍的,典型的彪形大汉,虽然外貌丑了点,但是耐打。既便你是新手,用此人也不会轻易被打死。缺点是行动较迟缓,你想让他奔跑如飞是不成的。打峡谷战时,使用此人最适合,以退为进,防守为主。因为他的防御力高,总的能力值也很高的,建议新手使用此人物。

猎犬



身高177cm,体重71kg,防御力+5%,敏捷力-5%,能力值1650。此人防御力较高,机警敏捷,一身全黑的装束,渗透出层层杀气,此人追踪索敌能力极强。

蓝狐



身高179cm,体重73.8kg,防御力+2%,敏捷力-2%,能力值1550。这是位全能型的人物,无论防御力还是敏捷性,都是西部军里居中的。

金刚



身高182cm,体重77kg,防御力+2%,敏捷力-1%,能力值1650。此人防御力较好,服装的色彩也很隐蔽,不容易被敌人发现。此人总的能力值是最高的。在花园战中选择此人隐蔽在草丛中,再合适不过。

飞龙



身高180cm,体重75kg,防御力+1%,敏捷力-1%,能力值1550。

猛犸



身高180cm,体重75.5kg,防御力+1%,敏捷力-1%,能力值1600。人如其名,一身雪白的战地服,可见其在峡谷等灰色调为主的地图中隐蔽性较强。如果配以狙击枪的话,可毙敌于无形之中。

猛虎



身高181cm,体重76kg,防御力+1%,敏捷力-1%,能力值1600。听他的名字,你就会想到他的厉害啦,虎是森林之王啊!他的防御力是排名第五的,也是比较禁得住打的人物。较巨蟒而言,他的行动力较快。

黑豹



身高178cm,体重72.5kg,敏捷力0%,能力值为1550。是比较标准的体型吧,防御力是西部军中较差的,仅比灰狼强5%,位居西部军中防御力第八位。他的优点是行动快捷,敏捷力是西部军排名第二的。当敌人对你开枪时,你只管上下左右的稍稍移动,并且用枪对准敌人的头部。在军事训练场用此人,动作敏捷,很不错啊?!

灰狼



身高173cm,体重68kg,防御力-6%,敏捷力+3%,能力值1650。他的身形最小,比较容易隐蔽,行动力较好,敌人是追不上的,如果你的操作很熟练,则可以选择此人,让他在战场上飞快的跑,让对方瞄不准你,当然也就不容易被打死啦。但是缺点是防御力较差,如果操作较慢,那么挨上一枪,必死无疑。

二、武器搭配注意事项

对于武器搭配，主要依据个人爱好来选择，特定的人物有不同的能力值，可以选择能力值范围内的武器，也可以有多种搭配，基本的原则是：防御力高的人配以重型的武器，敏捷度高的配以轻型武器。

无论是近距离还是远距离作战，军用钢盔是保护头部必不可少的，防弹衣是增加防御力的好帮手，大药包是恢复体力的急救药，当然是首选。

方案一：军用钢盔 + 防弹衣 + 西部军用火箭筒 + 轻型机关枪 + 军用刺刀 + 大药包

所需能力值1350，此方案将狙击机枪换成轻型机关枪，增加了军用刺刀。军用刺刀是你想提高移动速度时需要切换的，也可以在你的子弹打完时，和敌人拼命。但不提倡新手使用，否则，万一敌人枪法很准，你还没来得及和他拼，自己先就一命呜呼了。轻型机关枪连发速度快，准确度高，子弹较多为31/128，如果对自己的枪法不是十分信任，建议你对准敌人的头部周围约3Cm的范围开始扫射吧，同时你要让对手把握不住你的移动方位，胜利的准是你。

方案二：军用钢盔 + 防弹衣 + 西部军用火箭筒 + 狙击机枪 + 大药包

所需能力值1500，火箭筒属于榴弹武器形式，破坏力较强，共三发子弹，是远距离作战的得力武器；狙击机枪连发速度快、准确度一般，子弹较少为20/80，此枪既具备狙击镜可以远距离的观察敌人，又可以在近距离时扫射，个人感觉不错哦。

方案三：军用钢盔 + 防弹衣 + 西部军用火箭筒 + 机关枪 + 军用刺刀 + 大药包（小）

所需能力值1500，机关枪连发速度一般，连发准确度也一般。

三、部分特定地图分析

1、军事训练场：

此图范围较小，视野开阔，适合新手练习，也适合高手切磋，如果你想快速的消灭敌人，那么选这个图吧，当人数较多时，你不用围绕地图到处寻找，不用在找对方的时候还要提防挨枪，抬眼就能看到，若是近距离有敌人的话，瞄准敌人的头部开枪吧，枪法准确的话，爆头没问题，你的积分会加好多哟!! 若是对手离你较远时，换成火箭炮吧，发炮弹轰死对方，呵呵。

2、花圃：

多美的画面啊，可这里却成为血腥的战场，也是我个人非常喜欢的地图，是一种视觉的享受啊。地图中央分布着众多的花圃，可以作为掩体使用，此地图全能型，可以在花圃前院、花圃内院、楼中的上下层、楼的后院等展开作战，所以比较适合团体战。

3、武装列车：

此图属于中型地图，由峭壁和隧道两个战区组成，在峭壁时要小心前行，一不小心会体会到蹦级的刺激。在这个地图里，可以从火车的车厢底下趴到对面，还可以在火车的车厢中偷袭敌人。

4、燃料库：

这个地图较大，大的像迷宫一样，通道纵横交错，如果对地图不熟悉，那么你要绕很久才能找到出口，而且在你绕地图的时候最主要的是随时要注意自己的身后，否则敌人很容易发现迷宫里的你啊。提醒玩家的是游戏中有一个制高点，站在上面可以纵揽一下全局。对还不是很了解此场景的玩家很有帮助哦。

5、峡谷：

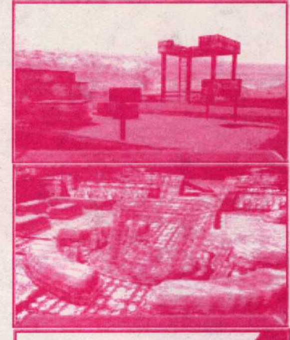
向喜欢团体战的玩家们强烈推荐此图。图有双方的据点用一桥相连，这也是所谓的兵家必争之地了，火箭炮、石弓、地雷的作用在此场景中可以发挥的淋漓尽致，包抄、突袭、掩护、配合的战术也是必不可少的。

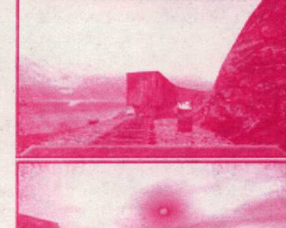
6、死亡之谷

晦涩的天空、弥漫的硝烟、无叶的老树、起伏的群山、闪烁的篝火，让身在此处的玩家不由得紧紧握住的手中的枪。此场景中，如果能有一支装备着狙击枪、冲锋枪、火箭炮的队伍，那么足可以让深山中的敌人无从藏身，处处受限。

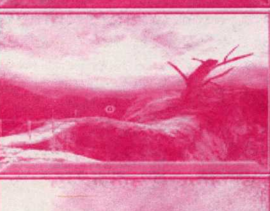
7、亚力山德市

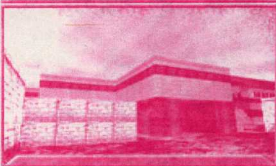
此地图适合各人战及团体战，当然火箭炮和枪支的装备是必不可少的。地图不是很大，玩家不用费太多的时间就可以找到敌人，所以也一定要时刻留神敌人的出现哦。



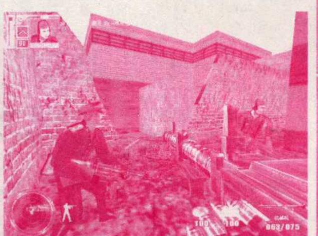












ONLINE GAMES



RO 理想 IV 十字军配点方案

文 / 佚名

仙境传说》(RO)新版本推出以来,最有争议的一个职业就数十字军了。现在很多玩家都是在练 SVD 十字军,而笔者却独爱 IV 十字军,纯辅助型十字军!相信练这样的十字军的相对比较少,大家的经验也不多,下面我就把我的经验拿出来和大家分享。

十子军初始加点 VIT9、INT9、LUK9 (不加 AGI 而加 LUK 是因为十字军要回避根本没意义),到 LV99 的时候就是 INT99、VIT99。

技能加点上,剑士阶段可以加单手 10、快速回复 10、狂击 5(后面的盾击效果远远好于狂击,所以没必要加多)、挑拨 10、怒暴 5、霸体 9(9 和 10 效果时间一样);转职十字军后,信赖 10(基础要牢固,信赖就要加到 10)、自动防御 5、盾击 5(击晕率 40%并且退后 9 格)、回旋盾 3、反弹 10、神圣之盾 5(工会战里猎人就怕这个,个人认为比光避好)、治愈 10(不然怎么叫辅助型呢),这么一来就剩下这最后一点了,我的答案是加骑乘(很多人都会讨厌加这个技能,但是个人认为有 2 个理由,一是只有 1 点加在哪里都看不出什么效果,二是辅助的意义就是要让队友在短时间内摆脱危险,加骑乘后速度可以加 50%,可以立刻赶到队友边上为他排忧解难,所以这个选择也是没错的。)





加点到此为止,下面来说说辅助十字军的好处(没好处谁练啊)!

一、大家打 BOSS 的感觉如何,M4 或骑士顶,猎人打,这种局势很快就会被十字军给打破,若是 IV 十字军,不但可以自己保护自己(超强的 VIT,恐怖的防御技能,加上 14000HP。MVP 见了就说:"RO[GM],他们欺负我!"),还可以为队友加 HP,而 M4 则就有了多余的时间可以给猎人加更多十字军放不来的辅助技能。

二、在工会战中,我问问大家,工会战里看见 M4 头疼吗?那我可以告诉你 IV 十字军会令你更头疼,超过 14000 的 HP,加上比牛皮还厚的防,在阵地里跑来跑去如入无人之境,而对方阵形必定被他搅得乱七八遭,冷不防再给人来几下盾击(打游击战,就算你看见了也打不死他)。就算只躲在阵地后方,加血技能就好象多了个 M4 一样。

为了方便大家对十字军更深一步的了解,我再为大家介绍一下十字军的重点技能:

自动防御:当所谓的倍攻击时,不管敌人多少,只要是你受到的攻击,便有最高 30%的机率使对方攻击无效。十字军的一大特点哦。

技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
防御几率	5%	10%	14%	18%	21%	24%	26%	28%	29%	30%

盾击:在对方一格前用盾把对方击退,打退的距离很远而且一定打退,击晕的机率似乎跟狂击差不多,完全没有延迟时间,可以连续使用。

技能等级	1	2	3	4	5
攻击力增加	120%	140%	160%	180%	200%
昏迷几率	20	40	60	80	100
退后距离(格)	5	6	7	8	9

回旋盾击:因盾牌的重量越重,或者盾牌的精炼度越高,给予敌人的伤害力也越大。攻很像骑士的枪头但是威力似乎没那么大,可以连续使用。

技能等级	1	2	3	4	5
攻击力	130%	160%	190%	220%	250%

反弹之盾:十字军 PK 中最好用的应该就是这个了,10 级时可以反弹 40%对方的攻击力,例如:对方打你 1000 你会损 1000,但是对方同样的也会损 400 而且是攻击方先损,完全不看防御,跟自动防御一样只要是你受到的物理攻击就会反弹,而且完全不会延迟。

技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻击力增加	135%	170%	205%	240%	275%	310%	345%	380%	415%	450%
黑暗状态几率	3%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%
消耗 SP	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

圣十字攻击:攻击力其实跟狂击差不多,只是他给予不死系的攻击力比狂击多了 1.5 倍左右,也没有延迟时间,没有击晕效果,在 PVP 中狂击还是是占主要地位。

技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻击力增加	135%	170%	205%	240%	275%	310%	345%	380%	415%	450%
黑暗状态几率	3%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%
消耗 SP	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

圣十字审判:对于不是暗属性、不死、恶魔系的怪物攻击力小,而且耗魔大,不过速度快能发挥实时性。

技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻击力	140%	180%	220%	260%	300%	340%	380%	420%	460%	500%

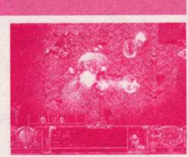
很多人认为我没加牺牲怎么叫做辅助呢,如果加了牺牲,前面的十字斩、十字审判就要浪费掉至少 10 点技能点,这样你 INT99 的攻,就会令十字审判的攻有所下降,势必你要加 STR,之后 VIT 就要打折扣,而且就不能加满前面的辅助技能(前面防御技能点加的少,也就形成不了气候,所以前面一定不能少),这就是原因所在。■





传奇 3 神舰四人闯关攻略

文/FOX





要练级就去真天找女神，要首饰就去失乐谷问猴子要。要不是有特修的设定，我还真不知道离开热带雨林后该干什么。当然，这是神舰地图推出前的事情了。

神舰刚开的时候，特别是当任务被公布以后，大家都一窝蜂地上船。那场面真可以和新区的新手村相媲美——人山人海，连个站脚的地方都难以寻找。"人多好办事"，这话没错，前面挡路的怪生存时间很少能超过 15 秒，原本瘦长的雷电也增肥了——能劈出小指粗的电柱。不过在这繁华的景象后面也有危险的暗潮不断涌动着，没人能保证怪都刷在队伍的前面，而认真战斗的人大都集中在队伍的前面。往往一刷怪，后面的人都往前面逃，在不经意间，却让怪形成了合围的情形。这也难怪论坛上那呼天喊地，抱怨砸了 7 位数现金进去却一无所获的人了。

其后，光通发布了屏蔽超负重的补丁，加之五部委联手打击外挂，上神舰的人一下子少了许多。不过我和我的朋友们却很兴奋，人少，预示着获得利益的机会也更大了。我们一法一道两战，带上特级瓶子和一些提神的人参，一个战士带全攻全守两套套装，另一个带了两套属性套装，道士、法师则是一身属性装，4 个人组队后就这么进神舰了。

大家的负重都很有限，所以也就不采取边练级边前进的策略了。在第一队进入 5 分钟左右，我们也开始了征程。为了防止刷怪区突然的刷新冲散队伍，我们走起来都很慢，很小心，这也在一定程度上保证了我们和前面一组的距离。因为魔神的视野十分宽广，所以前面的队伍不可能略过，不刷新的话路上就只剩一些慢慢挪动的怪物了。一般来说我们都是战士开路，他不会去理会路上的小怪，他的首要职责是报告前面的情况。如果前面道路平坦，那么法师可以把这些家伙定住；如果前面还有一定的敌人，法师和道士就要发动攻击，以免这些小怪到关键时刻醒过来以怨报德。这里还要说一句，拿棍子的神圣道士在这里的攻击力也是蛮大的。如果心情好，或者是前面一组人在补给店消耗了比较长的时间，那么我们也有可能会在补给店附近蹲点杀怪练级。

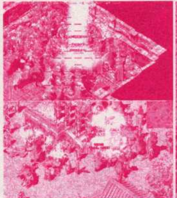
因为每个人的装备和等级都不低，所以在面对少数几只怪的时候，我们打起来也比较放开。譬如在面对魔神的时候，穿属性套装的战士上去顶，道士治疗（感叹一下，这东西消耗 9 点魔法，却能恢复 100 多生命，真是神奇的法术！），全攻战士要么蓄了莲月上去砍，要么躲在后面"练习"刺杀，这时候我这个法师是没什么事情做的，就小范围走动走动，看看有什么"陆生怪"没，发现的话就利用射程慢慢地电，等他们走到跟前也都被欺负的半死不活了。这时候魔神也应该被结束了生命，战士已经能向我这里提供强有力的支援了。当然，练级的时候也要选好位置，一般都要选择在有凹槽的墙壁附近。这样万一来了个大刷新，我们也可以快速躲到这个凹槽里打一个小小的防御战。这里也是道士的神兽唯一能发挥作用的地方——卡位，保护法师。不过别忘记发布"休息"命令。

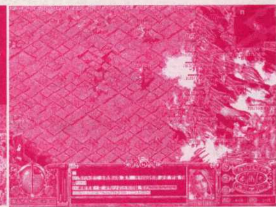
再向上走就会开始有红衣法师加入战团了，对道士来说，0-0 的魔防是绝对不可容忍的！而且他不仅诅咒，攻击也精通。虽然说冒绿字不致命，但成片地出现对心理的冲击可是非常大的。不过"最好的总是留在最后"，对付红衣法师采用的就是这顺序。一开始就诱惑，一定要诱惑，然后战士抓紧时间清理旁边的魔神。最后，大家围上去，对着红衣往死里砍，也不管属性相克了，越早结束战斗受的损失也就越小。

去神舰 1 层，一个方法就是顺着常规的路线，从 3 层走到 2 层 B，到 2 层 A，最后到 1 层。或者，带着连环明珠直接从 2A 的（90,141）踩陷阱到 1 层。不过也不排除这里出口处的怪物十分密集，封锁入口的情况。所以一般我们都先派一个战士下去打探，如果真有情况，我们也最多牺牲一个战士，不至于所有人都被憋死。当然，在各个楼梯口也有可能遭遇类似情况，这时候就只有突破了。大家调整一下状态，道士加攻防，战士积蓄 2~3 下翔空，鱼贯冲下楼梯是一个不错的主意，特别是对像我们这样人少的队伍，就算牺牲了战士引开怪物，剩下的法师和道士面对这成群的怪物也头大，运气不好再刷一次，小命休已。

在神舰里转悠，能看到霸王守卫可真是一件幸运的、令人高兴的事情。不过先要祈祷这不是在药店前面，因为这时候基本上队伍里没多少药了；再来是祈祷旁边没有其他不熟悉的人，会玩的还好说，不然一个冲锋，守卫旁边的小喽罗可就要全部被惊动了。"阎王好见小鬼难缠"啊，霸王守卫一下 200 多的伤害连喝药水加治疗还能缓回来，万一弄个什么和 6 只魔神单独亲热，那道士可连反应的时间都没有。

清杀小怪以后，我们一般就能有一个比较宽敞的活动空间了。如果没有好的卡位点的话，那就利用守卫较低的 AI 欺负他——法师道士两头拉开，轮流使用攻击法术攻击霸王守卫，这样他就会在两个点之间做往复运动。战士可以分别在两边保护，突然刷怪的时候可以替法师、道士挡一下；或者就是积蓄莲月以后发动一轮一轮的冲锋，加速战斗的进程。





在 1 层逛逛，很容易就可以看到霸王幽灵。不过我们很少和他说话，因为我们对教主不感兴趣。谁知道上一个教主有没有被宰掉，我们可不想在花费了一个连环明珠以后还被系统扔出来。而且像我们这样慢悠悠打到 1 层，已经好几个小时过去了，大家也该放松放松，活动活动筋骨了，从边门出去，安全回到绿洲真是一件开心的事情。

不过说到霸王教主，我们也打过几次。为了生存，我们升级的附加属性以加血居多，所以被秒的机会不大。不过就纯以杀伤力来说，霸王教主全屏抗拒的攻击力和祖玛教主的火墙差不多了，而且这招还会打乱我们的阵型，甚至把我们向小怪物身上推过去。对付这招唯一有效的办法就是靠墙。找个拐角的位置，利用系统 AI 的弱点，把教主卡住就可以了。虽然说教主还是会走出来，但这样至少能创造不少攻击机会，减少跑动中消耗的时间。不过现在杀教主的人多了，使得教主不停应酬，打扮水平降低了不少，打起来可要有心理准备啊。

玩游戏的目的是寻找乐趣。在神舰上，杀掉霸王守卫是值得庆幸的事情，打到裁决是值得欢呼的事情，但是我个人认为，能和朋友们并肩作战，是一件幸福，值得珍惜的事情。在这里，希望每个玩家，每个《传奇 3》玩家都能找到自己所追求的乐趣。■



M2 神甲奇兵 二转任务介绍

文 / 小智



初入《神甲奇兵》时，玩家都是平民身份，没有职业。当等级提升到10后，到各国主要大城镇的武技馆找馆长（赵国馆长高涧、韩国馆长王公嘉、魏国馆长冯劭）说话，就可以转职成三种初级职业：习武者、求仙者、学徒。一转将关系到玩家未来的练级方向，一旦确定就不能回头了。

第二次转职的条件等级为30级，满足条件的玩家需要寻找到转职NPC，并完成任务后才可以转职。习武者职业的玩家，将可选择以近身攻击为主的武兵，或是以远距离攻击擅长的弓兵，或是以敏捷取胜的浪人；求仙者可以选择攻击法术的方士，或是以辅助魔法为主的礼司；而学徒则有以制药为主的炼丹师，或以武器防具打造为专精的铸师两条路。



习武者转职成为武兵

转职NPC：魏国神农里姜水儿

任务流程：在神农里东边传点附近找到姜水儿，与之对话得到三封信：给燕云飞的信、给亚弛的信、给程熙莹的信，如果不是魏国人则要先找刘贯（位于神农里北边）解任务拿"魏军军令"。到宜城关城门下找燕云飞，他要玩家打铁羽鹰的3根"铁羽毛"给他，铁羽鹰多分布在天造桥附近，之后可获得一本《飞燕剑谱》。在洛森南口的关卡，找哨卫中的亚弛，他要玩家打强盗的神甲兵拿取5面"强盗行令旗"，之后交给玩家一本《开明剑谱》。最后在洛阳将军府二楼房间内找到程熙莹，他要玩家去打牛状的神甲兵拿"邪神像"，牛状神甲兵在赵国南方可以找到，回来后得到《落花剑谱》。将三本剑谱交给姜水儿，玩家转职成为武兵，并获得《姜氏三十六路剑法》（三转用道具）。



习武者转职成为弓兵

转职NPC：魏国猎户地孤偃

任务流程：在魏国猎户地东南方的屋舍中找孤偃，会被要求去打10个小鸡蛋给他，之后换得"猎人孤偃的手信"要求转交卖菜大嫂。在大梁城飞来鼎旁边找到卖菜大嫂，得到"给郑涵的信"与"给刘铨的信"。到宜阳城武器店前找郑涵，他要玩家打洛魂谷或是丰河口的青火灵，或是打强盗行咒兵，以取得10个玄铁矿石，之后拿到"郑涵的香料与处方"。再来到赵口湾破军港东南方的港口处找刘铨，同样被要求去打赵国南部的牛形神甲兵拿"金属牛角"，然后换到"刘铨的香料与处方"。回到卖菜大嫂处，她会要求玩家拿1000元来买她的处方，付钱买到一份"卖菜嫂香料与处方"。再找到孤偃，将三份处方交给他，即可转职成弓兵。



习武者转职成为浪人

转职NPC：魏国华南湾介子契

任务流程：与华南湾中央破屋前的介子契对话，得到三封战书：给章起的战书、给荀砾的战书、给郑尹的战书，要玩家依顺序转交。在洛阳城将军府一楼会议厅内找到章起，他会要求玩家打海盗的神甲兵取得"雷震大洋藏宝图"来交换"章起的回答"。在虎牢关内见到荀砾，他一样要求玩家拿轩辕神甲兵身上的轩辕机件来交换"荀砾的回答"。随后在洛阳将军府一楼会议厅找郑尹，他会给玩家"郑尹的回绝信"。回去找介子契，他要求玩家取得7个"至虚碎片"，之后收走所有任务物品，将玩家转职成浪人。



求仙者转职成为方士

转职NPC：五台山的神秘人赛伏羲

任务流程：到五台山洛魂谷西南边树下与赛伏羲说话，他会给玩家三样物品：给邓文的储能筒、给赵晃的储能筒、给石青的储能筒。去宜阳城韩王宫的房间内找邓文，他要玩家去打赤火灵，以取得真金矿石10个，之后得到"真金储能筒"。在邯郸城赵王宫侧间找到赵晃，然后去打暴牛神甲兵或毒石怪，取得烈火矿石3个，换得"烈火储能筒"。在大梁城魏王宫内与石青对话后，从强盗行咒兵身上打到玄铁矿石5个，然后与石青交换"玄铁储能筒"。回到赛伏羲处交出三个储能筒，赛伏羲帮玩家转职成方士。



求仙者转职成为礼司

转职NPC：周国洛阳城大司祭官展喜

任务流程：到洛阳城大礼寺找到展喜，他会要玩家去收集1个象牙、1个天礼神器和5个都步灵幸运花钗，并交给玩家"天礼神器的订单"。象牙打洛森南口的长牙巨象可以获得，花钗打都步灵农人得到，天礼神器则要找邯郸的许不才做出来。在邯郸城道具店与原石店附近的房子中找到许不才，他要玩家去打九重观星塔的红石怪，取得眠土矿石5个，玄冰矿石10个，然后换得"天礼神器"。回去找展喜，交出他所要的三样东西后，即可转职为礼司。



学徒转职成为炼丹师

转职NPC：魏国北原西方神农里女娃儿

任务流程：与神农里南边树林处的女娃儿对话，被要求三样物品：苹果100个、打都步灵农人与牧童就会掉的"都步灵的头花"1个、红色药草10个，完成任务后得到"女娃儿的解药"，要玩家交给萧云。在太湖中的凉亭找到萧云，得到玉璧，回去转交给女娃儿，即可转职成炼丹师。



学徒转职成为铸师

转职NPC：赵国无名师

任务流程：在赵湾口破军港东边的灯塔边找到无名师，他要玩家将"无名师制花钗"交给神农里的卫娴。在神农里北边的房舍中找到仙姑，因为卫娴不接受花钗，所以仙姑替她代收，并给玩家四封信：给大梁应龙港的信、给洛阳应龙港的信、给邯郸应龙港的信、给宜阳应龙港的信。将这四封信分别交给各城的女船服员，以取得映石。回到卫娴处，将四个映石交给她，会得到"手缝小娃娃"。将娃娃交给无名师后，得到"无名师的课题"，要求完成制作"红药丸"20个，之后即可转职成铸师。

以上是二转职业任务介绍，在此阶段一个完整队伍的组成雏形将会慢慢的形成，依照不同特性的职业来选择练功组队的成员。每种职业都有其过人与缺失的地方，与玩家间组队打怪时则必须选择和自己互补的职业，如此才能将整体战力提升到最高。■



征服 洞装打造全功略

文 / 逆之轮回





玩《征服》已有段时日，而玩家的对话或许正代表了游戏的发展。从前，玩家见面最常问：你弄到带品的装备了吗？后来问：你的装备都已经极品了吗？现如今，玩家们的问候语则变成了：你身上有几个洞？

在《征服》中，装备共有7种：头饰、颈饰、手饰、左右手装备、衣服、鞋。在这些装备中，每种又按照品质分为：普通、良品、上品、精品、极品。随着品质的提升，同一级别的装备属性也就越高，对人物练级杀怪大有益处。另外，在这些装备里，还可以为其打上洞镶嵌上宝石，镶嵌了宝石的极品装备可使玩家大量提升属性，有的提升练级经验，有的提升攻击力，有的提升耐久度，这样的装备才是真正的极品，也是众高手们最爱！

游戏中，各种装备冲洞的难易程度不同，武器是最容易冲的，衣服次之，鞋、头饰、颈饰、手饰冲洞比较困难。另外，每种装备最多只能冲出两个洞，镶嵌两块宝石。

冲洞与镶嵌需要用到游戏中的各种宝石。如：流星主要是用来升装备级别；龙珠主要是用来升装备品质与打洞；而镶嵌宝石共分为七种，紫霞、明月、青虹、金麟、凤吟、龙恨、惊鸿。不同种的宝石具有不同的功能，而同种宝石又有普通、良品、优质三种品质，品质越高，功效越显著。以下是详细的宝石资料：

宝石名称	宝石功能	普通功效	良品功效	优质功效
紫霞	加武器熟练度	30%	50%	100%
明月	魔法经验	5%	30%	50%
青虹	加人物升级经验值	10%	15%	25%
金麟	增加武器的耐久度	50%	100%	200%
凤吟	增加魔法攻击力	5%	10%	15%
龙恨	增加物理攻击力	5%	10%	15%
惊鸿	增加物理攻击命中	5%	10%	15%

名称	入口坐标	出产宝石
清风原矿洞	027, 394	凤吟、龙恨、惊鸿
枫溪林矿洞	935, 566	金麟、青虹
绝情谷矿洞	529, 894	紫霞、明月
大漠矿洞	314, 009	紫霞、明月
监狱矿洞	双龙城边	青虹
新区矿洞		龙恨、惊鸿、青虹、凤吟

通常来说，带洞的装备获得有两个途径，一是系统给的，一是自己打的。

在武器上冲洞，成功率为100%！如果你的武器一个洞都没有，可以去白鹭城去找巧匠欧冶子（756,546），添一个洞只需要一个龙珠，而若想打两个洞，则需要5个龙珠。

装备冲洞的成功率则是随机的，等级越低的物品，成功几率也就越大。如果想提升装备的品质，最好找最低级的装备来，这也是为什么市场上越是等级低的武器装备价格越贵的原因！



装备上的洞，一般都是打怪得到的，还有好多洞装是在用流星冲等级得到的，几率很小！

在这里告诉大家一个取巧的手段，这可是我长期总结的经验！一般有一些骨灰级的玩家都是买一些低级带品的东西用流星去冲，当到一定级别的时候如果没出洞，就再买低级带品的，如此循环，一直到冲出洞装为止。这样的好处是成本低廉，效果也不差！

而且，最重要的一个环节是，你可以自己去做任务拿带品的装备，简单，哈哈，又调整身心！比如象做凝戒任务，一直拿耳环或者手镯！或者是遥远的风铃的任务，不停的拿原材料来升级！

下面介绍一下镶嵌宝石的选择经验。

1、凤吟，龙恨（优质极品）

效果不用多说，对任何职业都是首选。举个小例子，你本身魔攻500，凤吟优质+15%，最后得到的效果是575魔攻，大家可以想象一下身上洞多的玩家，会得到什么效果，最后的加成是很厉害的。战士用龙恨也是一样的效果。

2、青虹

个人不推荐此宝石。很简单，你打一下怪0.01的经验，就算你用优质清虹可以增加25%经验，也不过是0.0125，对高级玩家几乎是没效果，只有等级低的人喜欢用。不过大家都知道《征服》中的经验是按照打怪血的多少来定的，试想你有加攻击的宝石，多打了怪物很多的血，经验照样不会少！

3、紫霞，明月，金麟

辅助宝石，通常在高级别后才会用到。现在魔法技能有限制，你90级学的魔法人物练到92魔法就满了，需要到100级后才可以继续提升，所以在前期级别不需要镶嵌这些宝石。

道士的剑在练级的时候要镶青虹（其他职业也一样），在100级之前不要镶明月，因为等你到100后才开始升级风雷，这时你需要的是加魔法经验，以前的魔法在练级的时候就已经升级了，很快的。建议准备一把良品双洞剑镶两个明月练风雷和火环。金麟的用处不大，建议不用，修装备能用多长时间？修装备的时候，练级时打的差的装备这时也可以卖掉，打的钱和卖装备的钱足够你修装备了。紫霞就不用说了，武器的熟练度练到12以后每升一级加1%的攻击力，尤其现在大家都用棒子升级刀剑经验的升级全靠他了。

掉宝较高的怪物：

双龙——叫天鸡、鬼斧：流星

鸣凤——翼蛇、土匪：流星

黑虎——须弥猿：流星、龙珠



后记：可以看见，《征服》的装备镶嵌系统拥有着的强大而丰富的功能，要想完全掌握成功的关键就在于大家要多多实践摸索。不过当心，资金要充足哦。■

PS2与硬盘的故事

上次我们介绍了有关PS2网络套装的事情，不知道大家是否看得过瘾呢？今天，正如之前我们约好的，继续向大家介绍一下为PS2加装硬盘的详细内容。

通过上次的文章，我们知道通过搭载了硬盘的PS2运行PlayStation BB Navigator之后，PS2就可以变成一个家用多媒体终端，包括上网浏览游戏相关信息，通过连接线管理SONY数码相机里的照片，未来还能从网上下载音乐等。但是千万不要忽略了PS2硬盘的另外一个作用：为游戏当快速缓存，从而有效延长光头的寿命(图1)。而这正是国内玩家加装PS2硬盘的最主要目的。

现在有很多玩家都以为对应PS2硬盘的游戏没有几个，其实不然，目前有相当多的游戏都对硬盘有支持，而这些支持也根据游戏不同而有不同的出现情况：某些游戏的选项是直接可见的，如《Bio Hazard: OutBreak》(图2)、《Winning Eleven 7》等，尽管主机上没有安装硬盘，但是游戏菜单中仍然会看到安装选项；像《王国之心》、《Xenosaga》等游戏，只有检测出PS2硬盘的存在之后，这些游戏才就会在菜单中出现“安装”选项(图3)。

那么安装到硬盘之后的游戏究竟在速度上会有多少提高呢？我们拿近期发售的《Bio Hazard: OutBreak》为例，在经过了10多分钟的安装之后再次运行游戏(图4：BIO OB的安装界面，上面还带一个拼图游戏)，切换房间之间的心跳声已经从原先的10次左右，下降到了现在的5次以下，可以说提速的效果非常明显。虽然没有完全消除loading的等待，但仍将等待的时间控制在玩家可忍受的范围之内。至于《Xenosaga 1》，其等待时间更是从平均12秒左右下降到了3秒左右，使得游戏的运行更加流畅，让人舒服了许多。而《CAPCOM VS SNK 2》更爽，安装之后连Loading的时间都没有了……

好处不用多说了，但是现在国内PS2网络套件的价格几乎都高得要命，对于一般玩家来讲有些难于接受，而北京更夸张，前几天光PS2专用硬盘居然就卖到了1300！果然是吓死百姓不偿命。其实PS2 BB Unit的主要构成就是一块PS2专用以太网卡和一个40GB的5400转IDE硬盘而已(BB Nav光盘不算)，而电脑用40GB容量的IDE硬盘也就400元以下，所以总体价格应该在900元以下是比较合适的——当然SONY和国内大部分商家肯定不会答应这个价格的。

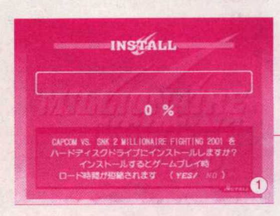
不过呢，笔者还是比较幸运的，买到了一套非常非常便宜的BB Unit，再加上之前单独购买的美版网卡，所以能够在多种不同的硬件组合情况下提供实验结果给大家。

好了，现在我们就开始吧！

首先我们针对原装硬盘来为大家作一些解答。由于现在国内各种版本的PS2都有，所以被问得最多的就是：BB Unit是否只兼容日版主机呢？

这个问题非常好回答，答案是No。原装硬盘在任何一台PS2上都可以用(老款18000型以下除外，因为需要外置硬盘套装。但本文仅讨论内置版硬盘)。只要正确格式化过之后，游戏就可以识别硬盘并进行安装了。

但是这里有一个问题，就是目前的官方PS2硬盘操作系统只有日版的BB Navigator，而这个软件在安装的时候必须关掉直读芯片，所以这个时候日版以外的机器是无法安装正版BB Navigator的。而且安装过后如果光驱内不放入任何光碟，那么开机就会直接启动BB Navigator(图5：BB Navigator的主菜单)，而直读芯片又会对这个过程起到不良影响，所以目前需要在加了直读的日版机器上加装硬盘的朋友，除了要能买得到网络套装之外，还需要一点点运气——看看自己的直读是否能够支持正版BB Navigator。



1

当然现在网上已经有打过补丁的BB Navigator 0.30下载了，使用这个版本就不会有任何主机版本的问题。但是每次还需要PS2 Linux RTE来引导才能进入BB Navigator，而且使用时不但没有任何声音，而且连许多选项也无法使用，很不爽。不过呢，在其它地区的PS2原装硬盘管理程序推出之前，也就只能先凑合了。

笔者使用原装硬盘分别配合原装美、日版网卡接在美、日版的主机上，都能够正常安装游戏。日版主机虽然能够在关闭直读之后安装BB Navigator，但是正如我们上次所说的，在很多情况下它会屏蔽芯片。这时仍然只能用打过补丁的BB Navigator。所以就目前来看，美日版主机配合日版硬盘，在使用上并没有什么太大的区别。

OK，下面我们总结一下前面的问题：

■硬盘(指原装内置硬盘)可以安装在18000型以后的所有PS2上而不分主机的地区版本。

■如果要在硬盘上安装原版BB Navigator，那么：

■主机必须为日版，并且：

■直读可以被关掉(现在应该都可以了吧)，并且：

■直读支持硬盘。

否则的话只能安装打过补丁的BB Navigator。至于什么直读能够支持硬盘，目前还没有明确的答案，所以如果想完全弄清楚的话，还需要再等一段时间。

接下来，我们看看如何为PS2加装PC硬盘。估计很多人会对这部分感兴趣，所以我们尽可能的详细介绍。

首先让我们看看网卡(不分美日版)和原装硬盘的接口，很明显这就是标准IDE设备的数据和电源接口(图6)。日版网卡只有宽带网线接口，而美版网卡则还附带拨号的Modem，所以外观上要比日版网卡厚一些(图7)。



2

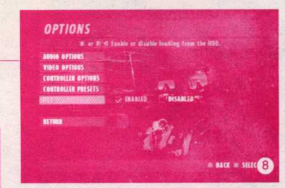
虽然PS2硬盘用的也是标准IDE接口，但是SONY请硬盘厂商专门为其定制了硬盘的固件(Firmware)，在里面写上了一些附加的命令，使得这种硬盘能被PS2官方软件开发包开发出来的程序检测识别。而普通硬盘安装到了PS2上，带有固件检测程序的BB Navigator和游戏也不识别它。

然而喜欢钻研的玩家们发现，PS2程序对于原装硬盘的识别主要是在一个名为“atad.irx”的文件里，所以只要给这个打补丁，去掉其对原装硬盘固件的识别就可以了。具体做法是从自己备份的PS2光盘镜像中提取atad.irx文件，然后用Ultraedit之类的16进制编辑器查找字符串“D0FFBD2700210400FFFF8430”，替换成“211000000800E00300000000”(一般会替换6处)之后保存，再替换镜像中的源文件(一般用.iso格式来替换文件比较方便，工具有很多，如UltraISO、MagicISO等)，最后


KINGDOM HEARTS
FINAL MIX
INSTALL
③

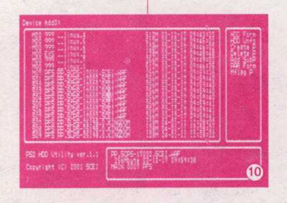

HDD INSTALL
ゲームデータをインストールしています。
"PlayStation 2"本体の電源を切ったり、リセット
したりハードディスクドライブを"PlayStation 2"本体
から外したりしないでください。
現在 43%
残り 7分 1秒
インストール中止
パネル移動
④

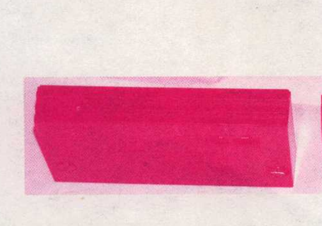

PlayStation BB
トップメニュー
メール
Navigator Menu
WILDARMS Alter code
KINGDOM HEARTS -FINAL MIX-
PlayStation®BB Navigator について
⑤


OPTIONS
Enable or disable loading from the HDD.
AUDIO OPTIONS
VIDEO OPTIONS
CONTROLLER OPTIONS
CONTROLLER PRESETS
ENABLED
DISABLED
RETURN
BACK
⑧

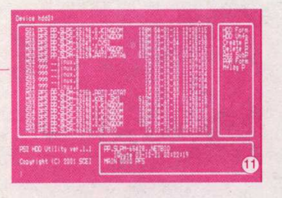
⑥


SAVE DATA
SLOT 1
HARD DISK DRIVE
どこへセーブするか選んでください
2004年 01月 08日 23:36:31
⑨


Device hdd0:
PS2 HDD Utility ver.1.1
Copyright (C) 2001 SCEI
⑩



⑦


Device hdd0:
PS2 HDD Utility ver.1.1
Copyright (C) 2001 SCEI
⑪

把这个镜像烧录成DVD光盘即可。但是这里需要注意，很多美版的游戏如《FFX-2》、《Xenosaga 1》等等，虽然光盘上面都有atad.irx文件，但即便装上了日版原装硬盘之后，仍然没有安装游戏的选项。由于美版硬盘及配套软件要到今年三月才会推出，所以不知道是这些游戏的安装选项被完全屏蔽掉了，还是需要有另外的设置才可以进行安装。不过目前欧美最新的Online游戏《SOCOM II》就可以直接支持日版的原装硬盘而不需任何额外的设置(图8)。

另外，有些游戏的容量超过4GB，遇到这种情况最好在电脑上创建一个NTFS分区来保存镜像。因为FAT32最大只支持4GB的容量。

通过以上的叙述可以看到，这个修改过程还是比较麻烦的，特别是需要有DVD刻录机的支持才行。

在做好了对应软件的准备工作之后，下面我们开始为PS2安装PC硬盘。

首先，请确定已将硬盘的跳线设置到了主盘，也就是Master模式的位置上，如果在Slave模式上它可是不会工作的哦。把硬盘插到PS2网卡上，再把这一套"BB Unit克隆"插入PS2背后的扩展舱(Expansion Bay)，确定网卡和主机已经插好，拧紧网卡后面的两个螺丝以防止BB Unit意外脱落。放入硬盘的时候你可能会注意到硬盘和主机的扩展槽之间还有一定的空隙，并不是那么严丝合缝。这是因为在原装PS2硬盘的两边还有特制的支架，而PC硬盘则没有这个支架，自然会造成这个现象，可以使用一些绝缘材料充当支撑。

装好之后，打开PS2的电源。由于加装了一个设备，所以PS2的启动时间会比原先长那么一点点。在启动过程中，我们先可以听到硬盘启动，继而主机风扇加速的声音。但由于PS2的标准启动过程中不需要硬盘，所以很快就能又听到硬盘停转的声音(是突然断电的那种声音，在PS2上听起来有些吓人，但那是正常的)。

如果你确定硬盘、网卡都是好的，而且硬件连接没有问题的情况下，硬盘没有启动，那一般就是这块硬盘无法被PS2识别，只有换一块再试试了，但是这种情况非常少见。根据目前已有的经验，无法被识别的硬盘主要都集中在西部数据这一品牌上，但也不是说这个牌子的硬盘全都无法使用——要看运气了。而测试过能够使用的品牌主要有Hitachi(IBM)、Maxtor、Seagate，可能是成功率比较高的原因吧，后两者更加被广大改装爱好者所认同。(昆腾火球笔者也试过，可以支持。)

不过有条件的话尽量选择安静些的硬盘，因为早期的硬盘会让人感觉噪音很大，要知道，原装PS2硬盘可是相当安静的哦。

如果你的硬盘能够被PS2识别，那就可以利用刻录出来的PS2专用硬盘管理程序HDD Utility 1.1(或称HDTOOL)来格式化硬盘——某些专门研究PS2的网站可以找到这个ISO，压缩之后11MB左右。

如果你的机器没有安装硬盘，那是无法进入HDD Ultility的使用界面的。否则，大家可以看到如下的界面(图9：这是已经安装了PS2游戏的硬盘目录)。

如果硬盘里的文件格式是PC格式而不是PS2专用的，那么程序首先就会弹出一个"No Such Device"的提示框——只要以PS2专用格式进行硬盘格式化就不会再出现这种提示了。选择右侧导航栏的第一项"HDD Form"(格式化硬盘，用X键确认)，程序会提示是否继续，按R1选中"Submit"再按X继续。在经过很短时间的格式化之后，左侧就会出现PS2硬盘所必须的分区。在格式化过程中，如果出现了"Invalid Argument"的提示，这就说明你所使用的硬盘容量小于40GB(原装硬盘就是40GB的，且目前只有这一种容量)，使得HDD Utility无法创建必要的分区。

小容量的硬盘会有很大的局限性：首先是没法用BB Navigator；其次是很多游戏也无法正常安装——因为BB Navigator会需要创建1024MB(也就是1GB)的分区，而在PS2的硬盘文件系统中，分区的最大容量是由硬盘总容量除以32来得出的。也就是说，40GB的硬盘最大可以创建1GB的分区，而10GB的硬盘最多则只能创建256MB的分区(注：以上数值不是精确值，是取整得出)。目前有很多游戏都需要1024MB的单一分区(如WE7、Bio: Outbreak)，所以碰到这类游戏的时候，小容量的硬盘就无能为力了。

每个安装的游戏都会创建属于自己的分区，而一般占用的总容量也从128MB(如CAPCOM VS SNK 2)到2GB(Wild Arms: Alter Code F)不等，假如你使用了4GB的硬盘，那么也就只能安装《CAPCOM VS SNK 2》这类只需要128MB分区的游戏了……

不过，游戏在安装过程中标明的所需空间，并不等于实际创建的分区空间。刚刚提到的《Wild Arms: Alter Code F》使用了2GB的空间，但我们刚才曾经提到，40GB硬盘最大只能创建1GB的分区，那么这是怎么解决的呢？如果这时再用HDD Utility看一下硬盘分区的状态就能明白了：原来它是通过创建了8个256MB的分区来实现这一点的。同理，《王国之心 Final Mix》标明需要1280MB，实际安装在硬盘上的则是10个128MB的分区。(图10：生化在线占用了1GB的分区)

这里还有另外一个极端：PS2也并不是能使用所有大容量的硬盘，其容量上限是127GB，大于此容量的硬盘也只能被识别127GB。这一点大家要注意，不要盲目追求大容量。至于硬盘本身的转速什么的倒没有太大的关系，原装的是5400转。

在说了这么多废话之后，我们返回到HDD Utility对硬盘的操作中来。下面进行最后的一个步骤：创建一个新分区。很多自己动手的朋友都忘记作这一步，所以游戏会将硬盘的空间识别为0。具体做法是从HDD Utility右边的导航栏中选择"Create P"，来手工创建一个分区。和PC一样，分区需要格式化之后才能正常使用，所以再使用导航栏中的"PAR Form"命令对这个新分区进行格式化。

现在，我们放入打好补丁的游戏(建议使用《CAPCOM VS SNK 2》来测试)，重新启动PS2。这时，游戏检测出了我们的硬盘，所以安装选项也可以正常使用了。根据游戏的不同，安装的界面和时间也不同。安装完毕，我们就可以体验更加流畅的游戏了，而某些游戏，如《Xenosaga 1》、《CAPCOM VS SNK 2》，还能够允许玩家直接把游戏记忆保存在硬盘上，这样不仅节约了记忆卡空间，更节约了保存游戏的时间。(图11：CVS2的保存界面)

至此，自己动手给PS2安装PC硬盘的过程就结束了。是不是很兴奋呢？我们来总结一下所需要的软硬件环境：

硬件

■由SONY发售的官方PS2网卡，硬件编号分别为SCPH-10350(日版)或SCPH-10281(美版)。

■PC用IDE接口硬盘一块，品牌、转速不限。但是最好选择安静且容量大于40GB的硬盘。

■DVD刻录机以及对应软件，建议使用Alcohol 120%。

这里再插几句：很多朋友都知道，DVD刻录盘片分为很多种，有+和-两个系列。前者是比较新的技术，受到了微软等大厂的支持，后者使用年限比较长。目前，大部分PS2都能很好的支持DVD-R，而50000系列开始的PS2，则全面支持+/-系列(包括+/-RW)的盘片。至于笔者使用的39001是一个比较有意思的特例，很多39001都可以完美的支持+/-R和+/-RW这四种盘片。其余的机器主要以-R为主(与光头型号有关)。

■一台电脑，最好有5GB空间的NTFS分区。

软件

■十六进制编辑器，如Ultraedit

■ISO编辑软件，如UltraISO

■HDD Ultility 1.1

■支持BB Unit的游戏

■非必须：破解版BB Navigator 0.30和PS2 Linux RTE(RTE的意思是Run-time Environment的意思，启动Linux时要按住Select和R1以进入NTSC的TV模式，否则默认是VGA模式)

看到这里……我想很多玩家都有些望而生畏了吧？毕竟加装PC硬盘的过程过

于复杂，而代价似乎也有些太大了。

那么有没有什么比较省事的方法呢？

其实上月笔者自己在家鼓捣PC硬盘的时候就在想，既然能够通过直读来屏蔽主机对光盘上的特定信息检测，那么就应该可以用类似的方法来屏蔽游戏对原装硬盘的检测。只是目前的直读似乎都不具备这一功能。但是有这么一款目前在欧美异常火爆的直读芯片DMS3却让人看到了希望。

这款直读芯片想必就不用笔者多做介绍了，功能异常强大，网上有介绍(www.dms3.com)。而这款直读最大的卖点就是它带有一块Flash芯片，能够通过软件升级的形式来增加更多的功能。

2003年12月，DMS发布了令人振奋的HDD Explorer，这宣布着DMS硬盘时代的开始。

将Flash芯片更新到了新版之后，玩家就可以为加装了PC硬盘的主机安装DMS专用的HDD Explorer程序。如此一来，PS2就能够从硬盘上运行媒体播放器和MD模拟器了(当然媒体文件和ROM都还是要在光盘上)。但是据说目前的HDD Explorer的功能也仅限与此。

不过在网上流传的很多消息已经表明，DMS现在正在进行新版本的内部测试，在新版中，只要是支持硬盘的游戏，玩家不需对游戏打任何补丁就可以让它在PC硬盘上直接安装！这就说明DMS已经具备了屏蔽原装硬盘检测的功能。但是国内这款芯片相当罕见，笔者也无缘一见，所以只能道听途说了。但可以肯定的是，随着PS2网络套装的普及，新版的直读芯片肯定能够象DMS一样的支持PC硬盘。

而且，在美版硬盘的发售之后，一定会有很多对应的应用程序出现，比如创建一个大分区，把游戏拷入硬盘去执行等等。这些，应该不是什么痴人说梦吧……

一口气讲了这么多，真的好累。但是到现在，也许还会有很多朋友不能理解PS2为什么会推出BB Unit，而PS2 BB Pack又和PSX是什么关系？

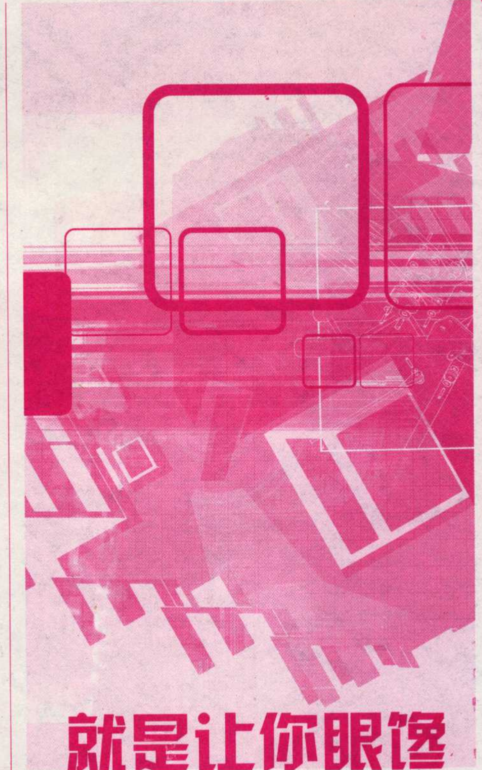
要解答这个问题并不难。首先回想一下，我们用电脑每天在做着什么事情呢？除了工作之外，无外乎听音乐、看电影和打游戏之类的娱乐项目。而如果仅仅为了音乐、电影和游戏，每次我们都要等上半天的启动时间，然后再找到对应的程序，有时还要花上很长的时间去设置……

如果只是作这些娱乐相关的简单工作，那么电脑对我们来讲就显得太过复杂了(你有没有试过让老妈帮忙从电脑里放一首MP3?)。而PS2 BB Pack就是以解决这些问题而出现的。想想看，只要打开PS2，你就可以播放自己喜欢的音乐。如果你能上网，再付很少的费用就能从SONY唱片公司下载最新的歌曲，然后把喜欢的音乐传输到自己的NetMD当中。你也能够通过USB接口把SONY数码相机中的照片在电视屏幕上显示出来，让家人不用挤在一起去看电脑的小屏幕；还能够从游戏列表中选择游戏，放入光碟去运行……而这一切，只需几秒种就可以实现——绝对比电脑简单、也快得多。或许很多朋友还不太习惯这种操作，但是SONY正是希望用BB Navigator来影响我们对"电脑娱乐"这个概念的理解。(说到这里，我们还可以回想起去年联想推出的"双模式电脑"也正是基于这种理念，只不过到现在仍然有很多人不理解那种概念罢了。)

正是基于这种理念，PSX就很自然的诞生了 (这里我们不讨论PSX对SONYH的财务和战略作用)。这个强化版的BB Pack除了具备BB Pack的所有功能之外，还能够把电视节目录制到内置的超大容量硬盘中——因为在磁带录像机和硬盘录像机之间，想要录制电视节目的用户实在等得够久了。而当你的PSX里面有了合适的视频之后，还可以使用PSX的刻录功能，将这些视频刻录在DVD光盘上，拿给朋友们去分享……

这，或许就是未来数字化生活的一部分吧！■（文/Monster）

鸣谢：在本文的撰写过程中，曾得到了EGChina上ffffff和Win5两位朋友的大力协助。同时，笔者的好友Egg也不辞辛苦的为本文进行配套的摄影、抓图工作，在此一并表示深深的谢意！



就是让你眼馋

——时尚数码产品大搜罗

一位搞艺术的女孩跟我说："你玩的那些数码产品都是冷冰冰的，前卫有余，美感不足。"我当然是不服气的，于是打算搜罗既前卫又不失美感的数码产品，证明这些科技新玩意不但前卫，而且具有无比的美感。在我们开始介绍之前，有必要先向大家澄清一点：男孩和女孩在对时尚的理解上绝对是不同的，因此我们更多是分别根据男孩和女孩的审美标准来推介（男人婆和娘娘腔按相反方向选择^^）。

居家篇

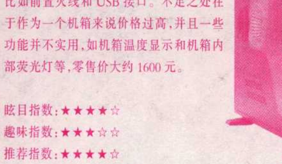
年轻人的时尚家居装饰都崇尚简洁和色彩搭配统一，而很多漂亮的数码产品正好适合这种风格，比如外形个性十足的台式电脑和各类电脑外设。

男生们一般会选择自己DIY兼容机，一来性能相较于品牌机更强，更重要的是能够领略DIY的乐趣。很多人认为兼容机虽然性能出众，但外形上往往不如品牌机漂亮，其实不尽如此。品牌机外形漂亮无外乎机箱、显示器、键盘、鼠标和音响这几个部件的造型独特，兼容机其实也是可以做到的：

漂亮的TT V1000D Xaser III蓝色机箱不但外形出众，具有一面透明的挡板，性能也一点不含糊：宽大的箱体带来的是更大的内部空间和丰富的扩展能力，比如前置火线和USB接口。不足之处在于作为一个机箱来说价格过高，并且一些功能并不实用，如机箱温度显示和机箱内部荧光灯等，零售价大约1600元。



眩目指数：★★★★☆
趣味指数：★★★☆☆
推荐指数：★★★★☆



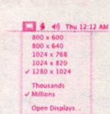
时尚的你是否厌倦了鼠标键盘标准的乳白色？那就看看Apple的无线蓝牙鼠标和键盘吧：非常独特的双层外壳——外层透明，内层银灰，使我们不但能享受躺在床上使用电脑的无线操控便捷性，同时还能让你的台式电脑更具个性化，缺点是你的电脑必须有蓝牙适配器，零售价格约为1100元(键盘鼠标各550元)。

眩目指数：★★★★☆
趣味指数：★★★★☆
推荐指数：★★★★☆





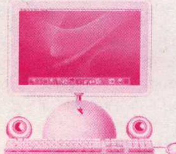




市面上外形最炫的显示器是什么？当然是Apple Studio Display！与Apple的所有产品一样，Studio Display具有时尚的塑料透明外壳，能与前面介绍的蓝牙键盘鼠标和TT机箱十分协调的组合。17英寸的它不但有着超高的分辨率(最佳1280×1024)，而且还能用来充当USB HUB用于连接各类USB设备，甚至可以用来控制系统开机/睡眠/唤醒，用来看DVD效果也是一流。当然，它也有液晶显示器共有的缺点，如响应时间长和可视角度小，零售价格为6900元，另有更大的20英寸/12900元和23英寸/21900元。

眩目指数：★★★★☆
趣味指数：★★★☆☆
推荐指数：★★★☆☆

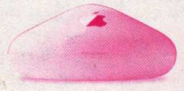
对于女生来说，台式机选择Apple的iMac是再好不过了。银白色半透明、时尚可爱的小巧外形，这可是任何PC兼容机难以企及的，想想和男朋友吵架的时候，给iMac戴上帽子，还可以对它发脾气呢^^。iMac操作简易，同时Mac OS X的亮丽界面更是适合爱美的女孩子。iMac 20英寸宽屏幕(16:9)液晶显示器，能够显示多于两页的文字内容和两张并排的图片，同时可以随意调节；其它硬件配置也非常不错，同时有着很好的扩展性能——要知道，iMac带DVD刻录功能的SuperDrive可是一般PC望尘莫及的哦。所有iMac机型都支持AirPort Extreme(802.11g标准无线网卡)，还可以选购内置的蓝牙模块连接无线鼠标和键盘，实现真正的无线上网。不足之处在于针对iMac机型的软件在国内普及率非常低，游戏更是罕见。全配iMac的零售价格大约是21900元，最低配置的iMac价格约12000元。



眩目指数：★★★★★
趣味指数：★★★☆☆
推荐指数：★★★★☆

有了无线网卡，当然要有无线基站才能享受无线上网的乐趣啊。Wi-Fi无线基站当然要选择造型如同一滴水的Apple Airport Extreme！它基于802.11g协议，配合iMac的无线网卡，可以提供最高54Mbps的传输带宽，就是看码率再高的在线电影也不会慢，同时向下兼容802.11b协议(11Mbps带宽)，也可以为PC提供无线上网功能，无疑是连接笔记本或台式机无线上网最好的选择。零售价格约为2000元。

眩目指数：★★★★★
趣味指数：★★★★☆
推荐指数：★★★★☆





宽带上网，时尚的女孩子们怎能没有网络摄像头呢？采用银色铝合金外壳的Apple iSight个性十足，安装简便。它配备了F/2.8的自动对焦镜头，还具有自动曝光的特性，即使在昏暗的光线下，也能够获得高品质图像(每秒30帧，640×480分标率)，而且，在iSight时尚的机身中还内含了一个麦克风，配备iMac的iChat AV软件。iSight无需安装任何驱动程序，通过一个火线接口提供电力和数据传输。iSight的缺点在于必须装在Apple的机器上使用而且并不兼容PC，零售价格大约为1600元。

眩目指数：★★★★★
趣味指数：★★★★☆
推荐指数：★★★★☆

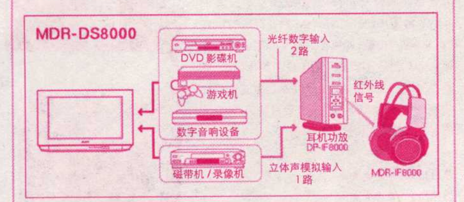


个性化的时尚生活离不开个性化的音乐，可是个性+音乐往往会带来无法妥协的冲突——只有无线耳机功放系统能让你肆意享受属于自己的音乐空间。SONY最新的无线耳机功放系统MDR-DS8000支持Dolby Digital(AC3)、Dolby Pro Logic II、DTS-ES及MPEG-2 AAC等音频流的硬件解码，同时采用Virtual Phone技术为两声道的耳机系统营造出虚拟的5.1/6.1声道环绕效果。立式摆放的耳机功放拥有两路光纤数字输入接口和一路立体声模拟输入接口，可同时满足你的影音欣赏(DVD/MD/CD)和游戏娱乐(PC/PS2/XBOX)需求。红外传输距离10米，你可以另行购买无线耳机实现多人同时享用，另有有线耳机插孔供HiFi欣赏之用。无论是男孩子还是女孩子，在你小小的书房或卧室中，抛开凌乱的5.1/6.1音箱系统吧(或者你根本就对此望而却

步了)，让超炫的 MDR-DS8000 占领个性音乐空间。无线耳机含两节 5 号充电电池仅重 350g,人体工学设计优异,长时间佩带也不会觉得疲惫,零售价 3950 元。



眩目指数:★★★★★
趣味指数:★★★★★
推荐指数:★★★★★



出行篇

外出旅行,最大的不便在于电能和重量。因此我们选择数码产品的时候会将功耗和便携性作为重要考虑因素。

旅行的时候如果需要完成文档工作或者看看电影，怎么能够不带笔记本电脑呢?而 15 英寸甚至 14 英寸的本本虽然性能出众,然而便携性大打折扣,同时功耗也偏大,想想旅行途中不可能随时为本本充电吧？更何况有多少人会想在旅行中用笔记本来玩那些对硬件要求很高的游戏呢？还是越小越好噢 ^^

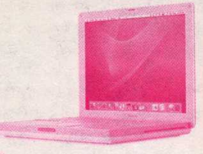
富士通 Lifebook P1120 绝对会成为女孩子们的网络随行宠物。银灰色外壳的 P1120，采用 8.9 英寸 16:9 触摸屏，使得整个本本只有两张 CD 唱片盒的大小,全配置重量仅 990g! 采用的全美达 800Mhz 处理器足以胜任文档处理、上网和视频播放之类的工作,而且功耗非常低,使电池的续航时间更长,标配的一颗 1900 毫安的锂电池可以使用 4 小时左右。P1120 显示屏左侧的深蓝边条是网络移动族的"标志"——内部安装着基于 802.11b 协议的无线网卡,除了展示个性外观之外还可确保信号质量,其上一枚快捷键用于启动电子邮件程序,而当新邮件抵达时还会闪亮信号灯,在有 Wi-Fi"热点"的酒店、机场、咖啡馆里可以"锋芒毕露"的无线上网了！它同时提供 RJ45 接口的 10/100 网卡接口及 Modem 接口,以适应各种网络接入环境。由于尺寸和功耗上的取舍,P1120 的扩展性能一般,仅有两个 USB1.1 和一个 PC 卡接口,并且没有内置光驱。P1120 的零售价格大约是 11000 元。

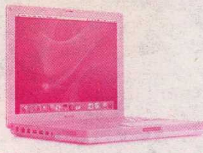
眩目指数:★★★★☆
趣味指数:★★★☆☆
推荐指数:★★★★☆

对于女孩子来说,对手机更多的要求就是外形可爱和可玩性了。NOKIA3650 是一个不错的选择，因为 3650 可以更换彩壳,所以女孩子们就不怕把它放在首饰袋里而被首饰划伤了。别看它个头比较大,可是话说回来,智能手机难免要大点。3650 也是一款使用 symbian 操作系统(UI6,倾向于单手操作)的手机,也就是说它的 PDA 功能不亚于 P908。当然,3650 的 XHTML 浏览语言版本没有 P908 高。3650 采用 4096 色 TFT 彩色屏幕，但是因为有着 176×208 象素的高分辨率，显示效果不亚于采用 64K 色的普通手机。它配置有 4MB 可用动态内存，同时可以通过 MMC 卡扩展(最大 512MB)。可玩性方面,3650 可以运行部分 N-Gage 游戏和所有的手机 Java 游戏,通过安装第三方软件,它还可以充当电视遥控器(我在商场捉弄过电视营业员 ^^)、GBC,内置的摄像头可以拍摄视频并使用内置的 RealOnePlayer 播放，也可以拍摄最大 640×480 分辨率的照片。3650 也支持红外、蓝牙与 PC 同步，也可作为 PC 的 GPRS 调制解调器。唯一不足之处在于它的复古式拨号键盘让人一下难以适应,零售价格为 3580 元。

眩目指数:★★★★★
趣味指数:★★★★★
推荐指数:★★★★★





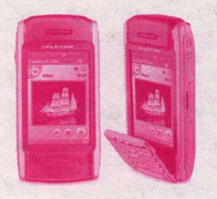


对于男孩子来说,选择 P1120 虽然不错,但是难免会被朋友笑做"小男人"(我和一位编辑朋友如是也),而高阶的 P 系列本本,就已不再具备其"轻"、"巧"的特色了。12 英寸的 Apple iBook 外壳为银色镁金属,非常时尚。它拥有强大的硬件性能和丰富的扩展接口,可以在旅行途中导入 DV 拍摄的视频并进行编辑。iBook 虽然不及 P1120 那么"袖珍",但是也不大,同时性能比使用奔腾 M 处理器的本本要好,特别是在平面设计和视频编辑方面。缺点和 iMac 一样,在于专用的软件比较少。零售价格为 10900 元(配备 Combo 光驱)。

眩目指数:★★★★★
趣味指数:★★★☆☆
推荐指数:★★★★☆

PDA 和掌上游戏机需要么？要那玩意干啥？咱们的智能手机全部搞定！^^

索尼爱立信的 P908(国际型号 P900)是如今市场上最强的智能手机之一。P908 使用 64K 色彩色 TFT 屏幕,在键盘盖打开的状态下,面积达到 42×61mm 的宽大屏幕提供了 208×320 像素的分辨率，显示效果比 GBA 还要好很多。P908 使用 AMR9 处理器，可用动态内存有 13MB，同时可以通过 SONY 的 Memory Stick Duo 扩展(最大 128M)。由于采用了 symbian 操作系统(UI7,倾向于手写笔操作),P908 可以浏览 Word 文档,播放 MP3、Wav、Midi 格式音频和 MPEG 格式视频,其商务功能丝毫不亚于大部分使用 Windows CE 操作系统的 PDA,而且它有一个很体贴的设计,就是"飞行模式":选择该模式后,P908 的手机功能被关闭,只能使用 PDA 功能,是为数不多能在飞机上打开的手机哦(此外还有师出名门的 P802 和 NOKIA 的 9210、3650 等)。P908 内置 30 万像素 COMS 摄像头,可以拍摄照片和视频。想想旅行的时候,用它听听歌、看看电子书,实在是解闷的好东西,即使是用来玩 Java 游戏也是非常爽的哦(有专门的 Doom 游戏),同时还可以运行 GBC 模拟器,也可以通过蓝牙接口与计算机连接充当 GPRS 调制解调器上网(其实 P908 内置的 XHTML 语言使它本身就能够浏览网页)。P908 的不足在于外形比较规矩,更适合男生使用,同时不支持关机闹铃这些实用的小功能。零售价格约为 6500 元。



眩目指数:★★★★☆
趣味指数:★★★★★
推荐指数:★★★★☆

此外，P908 和 3650 都支持导入自己 DIY 的图片和音乐作为待机画面和来电铃声，使你的手机更具个性。同时，针对 P908 和 3650 的扩展程序也是非常之多，其中不乏十分有趣的，值得好玩的朋友好好研究一番。

出门旅行，大家一定都想拍些照片，于是，数码相机就成了新新人类出游的必备装备之一。外形眩目的 SONY DSC-U50 有橙色、银色镁合金外壳可选，女孩子一定会喜欢。它具有 210 度可旋转镜头，二百万有效像素(最大照片分辨率 1632×1224)，64K 色液晶屏幕。扩展方面，采用 USB 连接，MS Duo/ MS PRO Duo 存储(附赠 8MB，可以和 P908 通用)，能够使用普通 5 号干电池让它变得十分方便。同时 U50 非常小，装在兜里比 MD 随身听还轻，缺点在于 U50 没有光学变焦。零售价格约为 2200 元。

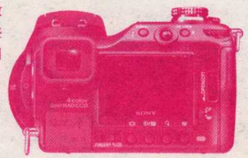


眩目指数：★★★★★
趣味指数：★★★★☆
推荐指数：★★★★☆

数码相机是否小巧对男孩子来说就不重要了，重要的是性能！SONY DSC-F828 虽然个头大，但是性能可算是入门级数码单反相机中最好的：830 万像素(有效像素 800 万)2/3 英寸 4 色“超级 HAD”CCD 影像感应器(照片最高分辨率 3264×2448)，F2.0-2.8 专业“卡尔·蔡司”镜头(这才是专业的蔡司镜头哦，比 F717 的好多了)，手动对焦/变焦双环设计，7 倍光学变焦(28-200mm，35mm 转换)，超级解像度转换器及 14bit DXP 数码处理，100 度旋转镜头(向上 70 度，向下 30 度)，5 区域多点自动对焦，3 种对焦模式(多点对焦，中央偏重对焦，灵巧点对焦)，快门速度高达 1/3200 秒，ISO 感光度调校(自动/64/100/200/400/800)，1.8 英寸 TFT 彩色液晶屏(13.4 万像素)，电子取景器(23.5 万像素)，夜间拍摄及夜景取景功能(SONY 专利，真正的无光拍摄，其它品牌都是需要微光的)，多种对焦模式，MPEG VX Fine 电影拍摄模式(VGA/30fps/10.5Mbps)，7 张连拍模式，方便捕捉连续动作的每刻情况，快门先决模式/光圈先决模式/手动操作模式，内置弹出式闪光灯(带防红眼功能)，多种存储方式(MS / MS PRO / CF Type Ⅰ/Ⅱ Microdrive)，USB 2.0 连接(可通过 USB 连接打印机直接打印)，使用可重复充电智慧型锂离子电池 NP-FM50(SONY 所有此类型电池通用)。黑色的机身透露出专业的感觉，可以说 F828 是爱好专业摄影的数码新人类的最好选择了，但是如同 SONY 的所有数码设备一样，刚刚推出的 F828 有一些 BUG，好在可以通过刷新 Firmware 纠正。价格约为 8000 元(标配镜头)。

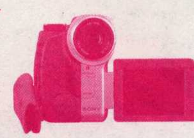


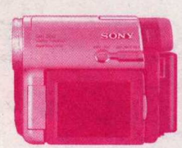




眩目指数：★★★☆☆
趣味指数：★★★☆☆
推荐指数：★★★☆☆

有了数码相机，怎么能够没有数码摄像机呢？拍下旅行途中的所见所闻或是各种笑料也是十分有趣的事情。男孩和女孩一定都会喜欢外形小巧但功能齐全的 SONY TRV-22E：天蓝色的镁金属外壳使得 22E 能在旅途中给您带来一个好心情。它采用 80 万像素 CCD(作为 DV 来说已经足够，拍照片还是留给 DC 吧)，2.5 英寸触摸式液晶显示屏；具有超级防抖功能(SuperStedyShot，对于手小的 MM 来说非常实用)，记忆棒插槽(附赠 8MB Memory-Stick，兼容 MemorySticeDuo)，10 倍光学变焦，精确到分的电池信息显示让你不会遭遇突然停电的尴尬，附带自拍/回放用遥控器。安装了 SONY 的防水配件之后，MM 们在有水的地方(比如瀑布)拍摄，即使你的防水睫毛膏被水冲掉它也不会有问题哦，等着 GG 们给你们拍“熊猫像”吧 ^^。22E 的缺点在于手握的方式比较特殊，手劲不大的 MM 可能比较容易跌落。售价大约为 5500 元，防水配件 300 元。





眩目指数：★★★★★
趣味指数：★★★★★
推荐指数：★★★★★

写到这里，笔者已经口水一地了，心想：“我什么时候才能买齐这些装备啊?!”忽然听到有人问道：“难道旅途中不听歌么？”笔者这才回过神来，擦擦口水，继续——

SONY NW-MS70D MP3 的外形非常小巧漂亮，一定会成为女孩子的宝贝，挂在胸前就如同一个漂亮的银色吊坠：钛金属外壳机身，小型线控，加上可扩展 MS Duo，音乐容量扩展性非常不错。36.4mm×18mm×48.5mm(长×宽×高)的轻巧机身，含电池重量仅为 54g。NW-MS70D 采用了新的 ATRAC3plus 格式编码，使得播放音乐效果更好，压缩比更大。内置的 256MB 内存，可以达到 11 小时 40 分钟的录制时间。NW-MS70D 机身设置了液晶显示屏，通过 USB 接口进行充电，MM 们化个妆它的电就充好了。它的缺点在于只有日版的机型才能通过日文假名编辑显示中文歌名等信息，售价约为 2500 元。



眩目指数：★★★★★
趣味指数：★★★★☆
推荐指数：★★★★☆

男孩子们用什么呢？光小巧可不行哦，来点运动气氛吧！Nike&Philips 的 ACT 210/psa 128max MP3 外形够运动哦！采用彩色橡胶外壳的 ACT 210/psa 128max 完全不怕运动中跌落，它使用 USB 和并行口连接电缆，内置 128MB 内存，并且可扩展，播放时间最长 10 小时。外形尺寸只有 60mm×68mm×27mm，非常轻便，不含电池的重量 45g。不足之处在于它音质一般，价格却比较贵。零售价格 2400 元。



眩目指数：★★★★★
趣味指数：★★★★☆
推荐指数：★★★★☆

出门旅行还需要什么？当然是一个背包啦！本杂志赠送的 PLAY!背包不错哦，快快邮购吧 ^^(应该给我广告费吧~)

也许读者们发现了，本文介绍的数码产品均是价格不菲的国际品牌，其实笔者也很希望有一天能购买到既便宜又好用的国产高科技消费电子产品，就让我们一同期待吧。有兴趣的朋友可以多来 www.playgamer.org 游戏科技版讨论！■(文/狗子)

注：文中商品价格均为官方报价，实际价格略有出入，以市价为准。

PS2 模拟器 PCSX2

作者在这段时间频繁的公布游戏截图，看的出是用心良苦，但实质性的突破并没有想象中那么好。到笔者发稿时，作者公布了其模拟器的0.5版本。值得庆幸的是，在作者公布的 Street Fighter EX 3 的贴图里没有发现明显的错误，画面相当的好，这要归功于图形插件的作者，正是由于他的不懈努力，使我们离 PS2 模拟器更进了一步。但大家别高兴得太早，不要指望现在能真正玩上游戏，作者也明确表示，此模拟器尚处开发阶段，请不要来信询问能不能玩某某游戏，或者什么时候能玩某某游戏，作者不敢保证模拟器在什么时候能完美。所以，现阶段的任何幻想都是徒劳的！如果大家有兴趣研究一下该模拟器，可以到 http://www.pcsx2.net/downloads.php 下载！



PSX 插件

PS 模拟器的主要插件作者 Pete 在 2004 年首次更新了他的 PSX 插件系列（应该不算系列，因为其它的插件，比如 D3D 和 SOUND 插件并没有更新）OpenGL2 PSX GPU Version 2.5，推荐所有热爱 PS 模拟器的玩家更新此插件。另外，使用 Linux 的朋友也别羡慕使用 Windows 的用家，因为 Pete 在更新 Windows 版本的同时，他的 Linux 版本也在同步更新，这一点不得不佩服 Pete 的专业精神！下载地址：http://home.t-online.de/home/PeteBernert

N64 插件

Rice 的图形插件更新到了 5.3.1，并修正了几个已知的错误：

1.图形界面错误被修正

2.《明星棒球》的材质问题被修正

3.《明星棒球》的菜单文本（字体美化）

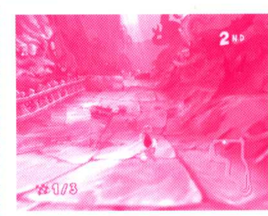
4.改进过的 OGL1.2/1.3 引擎（还是不能很好的工作）

下载地址：http://www.emulation64.com

模拟器快报 200402

NGC 模拟器 Dolphin

看来三大主机不仅在硬件市场拼的火热，在模拟器界也不甘示弱，Dolphin 的作者在国外的 emulation64 网站上公布了一段 NGC 游戏 Mario 的视频文件。到目前来看，这个模拟器的完成程度是三大主机模拟器里最高的。不过视频里并没有声音出现，可能声音插件还没有完成。但这里并不排除作者有掺水的成分在里面。所以大家也别抱太大的希望，毕竟眼见为实！视频下载地址：http://www.nathell.com/files/mkart_intro.avi



XBOX 模拟器 CXBX

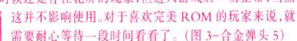


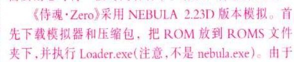
CXBX 的作者公布了其相关的游戏截图，不过笔者并没有抱太大希望，虽然理论上来说 XBOX 是最好被模拟的一个主机（使用的硬件几乎和 PC 没什么两样），但实际情况可能要复杂得多，从作者的截图来看模拟器的开发进度还是相当顺利的，截图为《雷曼Ⅱ》。

ROM 方面

随着 SNK 的重生，许多玩家惊喜的看到当年的 SNK 又回来了，SNK 也没有让我们失望，并随之发布了三款重量级的作品：《侍魂·Zero》、《合金弹头 5》和《SNK vs Capcom》。（题外话，到现在居然还有朋友搞不清楚《合金弹头》与《合金装备》到底是两款游戏还是一款游戏！真是隔行如隔山啊……）

《合金弹头 5》目前真正可玩的版本为 MAME 版本，由于前段时间放出《合金弹头 5》的 ROM 有问题（花屏），所以导致迟迟没有被正确模拟。直到最近，正确的 ROM 被 DUMP 出来，现在我们可以通过 MAME 比较完美的模拟了。为什么说比较完美？因为游戏在开始的时候还是存在花屏的现象，但进入游戏后一切正常，当然这并不影响使用。对于喜欢完美 ROM 的玩家来说，就需要耐心等待一段时间看看了。（图 3-合金弹头 5）



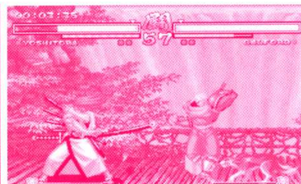


《侍魂·Zero》采用 NEBULA 2.23D 版本模拟。首先下载模拟器和压缩包，把 ROM 放到 ROMS 文件夹下，并执行 Loader.exe（注意，不是 nebula.exe）。由于 NEBULA 支持简体中文，只需在第一次启动 NEBULA 时在选择菜单设置“Misc \ Language \ Chinese(simp)”，然后重新启动得到中文界面，再次启动模拟器后在菜单选择“读取 ROM \ Rescan Roms”，让模拟器自动寻找一次可执行的 ROM，点 Load 执行游戏。在“游戏 \ 控制设置 \ Player1”菜单界面里可以设置自己顺手的键位（必须进入游戏后才能更改）。在笔者发稿时，玩家已经可以使用 NeoRAGEx 玩《侍魂·Zero》了，具体使用方法：将用于 NEBULA 模拟器的 ROM 压缩包里所有后缀为 BIN 的文件都改为 ROM，然后把这个 P1 文件覆盖相同文件，然后压缩成一个 ZIP 的压缩包。模拟器使用最新版的 NeoRAGEx。个人比较倾向于使用 NEO 模拟器（主要是用习惯了），而且配置低的玩家也适合使用 NeoRAGEx，在流畅度方面，NEO 无疑是最好的选择！（图 4-新版界面.jpg）



笔者之所以没有详细介绍《SNK vs Capcom》这个 ROM，是因为这款游戏实在是没有想象中的那么好，游戏公司此招绝对是一大败笔。本来两家格斗游戏各不相干，但为什么就非要生拉硬套的扯在一起？就不能给玩家一个美好的想象空间吗？就像前几年出的《CAPCOM vs SNK》，我是没有去碰这款游戏，怕它把 CAPCOM 在我心目中建立的美好形象给毁灭了（笔者本身就是 SF 的铁杆玩家）。但大家可以不用理会我上面的罗嗦，要想尝试就大胆的去尝试吧，只是需要大家抱着一颗平常心去玩这款游戏！■（文 /Choko）





《玩转电脑不求人！》

——《家用电脑与游戏》2003 年增刊



《家用电脑与游戏》2003 年增刊《玩转电脑不求人！》，全面涵盖装机选购、系统安装与优化、防黑防毒、组网上网、数码选购、模拟器、网络聊天、网络下载、故障排除、媒体播放、光盘烧录等内容，系统地记录分析了电脑日常应用中可能遇到的各种知识、技巧和疑难，给总感觉"软硬武略"栏目不够过瘾的读者一道大餐！

《玩转电脑不求人！》全书 208 页，附带收录流行软件及教程的光盘一张，售价 19.8 元，现已全国发售。



自本刊推出 2004 年杂志邮购优惠活动以来，广大读者反响热烈，现应读者要求，特将优惠活动截止时间延续到 2004 年 2 月 15 日。邮购读者请通过邮局向本社汇款；

优惠方式仍为：

优惠一：价格享受九折优惠

杂志单价 8.8 元，全年原订价 105.6 元，优惠价 95 元

优惠二：按原价订阅，获赠超值"PLAY!"时尚休闲背包 1 个，广大读者欲购从速。

★汇款时请注明所选优惠方案

刊社汇款地址：北京市 813 信箱　　邮编：100037　　收款人：《家用电脑与游戏》邮购部

咨询电话：010-88115658　　电子信箱：duhui@playgamer.com　　（注：如需挂号请另加 3 元 / 本挂号费）

为方便您在当地零购，现将各城市经销商名录提供如下：

——《家用电脑与游戏》全国各大中城市经销商联系电话

北京	010-65934481	张家口	0313-2019823	鞍山	0412-2218341	徐州	0516-3751144	温州	0577-88622848
广州	020-34292249	唐山	0315-2838131	抚顺	0413-2600836	徐州	0516-3738502	福州	0591-3349086
上海	021-63779826	任丘	0317-2254900	本溪	0414-3882485	连云港	0518-5507021	聊城	0635-6965388
天津	022-27694099	沧州	0317-3075668	丹东	0415-2121009	常州	0519-8117080	十堰	0719-8200318
重庆	023-69016627	邢台	0319-3176769	锦州	0416-4165555	济南	0531-2058077	长沙	0731-4417535
沈阳	024-23910600	秦皇岛	0335-8050189	朝阳	0421-2611877	青岛	0532-3838744	汕头	0754-8304413
南京	025-3323682	太原	0351-7041968	葫芦岛	0429-2153498	胶州	0532-7201694	南宁	0771-2615676
武汉	027-85497537	太原	0351-7060129	长春	0431-2777386	淄博	0533-2188314	柳州	0772-2868519
成都	028-86666751	郑州	0371-7647347	哈尔滨	0451-88341850	潍坊	0536-8371230	桂林	0773-2859586
成都	028-83331249	新乡	0373-2020170	齐齐哈尔	0452-2130951	济宁	0537-2213750	南昌	0791-8592321
成都	028-83374821	许昌	0374-2334073	牡丹江	0453-6269971	泰安	0538-8337513	贵阳	0851-5982003
西安	029-2100809	信阳	0376-6236812	大庆	0459-6320827	合肥	0551-4691193	昆明	0871-4182032
西安	029-2100937	南阳	0377-3160286	呼和浩特	0471-6926041	蚌埠	0552-3028542	兰州	0931-8518072
邯郸	0310-3090822	洛阳	0379-3961454	包头	0472-2516902	马鞍山	0555-2483967	银川	0951-6093532
石家庄	0311-3028585	铁岭	0410-4840742	无锡	0510-2820161	杭州	0571-88256025	西宁	0971-8227505
保定	0312-2026318	大连	0411-2805701	苏州	0512-65260513	宁波	0574-87660206	乌鲁木齐	0991-4821133